CeBIT 2002: новинки компьютерной индустрии. с. 10

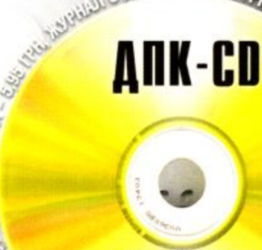


HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV:
ИГРА, КОТОРУЮ ЖДАЛИ ТРИ ГОДА

iMac'омыслие:
высокая мода высоких технологий



- сканеры от $100 до $150
- оптические мыши
- игровые рули

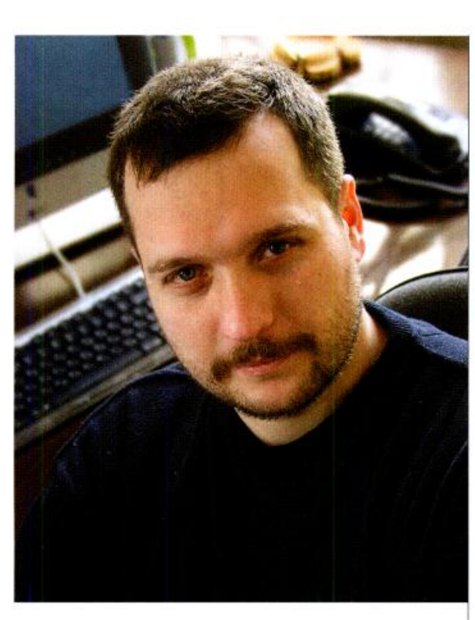






• WWW. ITC. UA • WWW. GAMMER. NET •

Взгляд в будущее



Несмотря на то что мы всячески подчеркиваем тот факт, что «Домашний ПК» – прежде всего журнал для пользователей и покупателей, помогающий вам делать выгодные приобретения компьютеров, комплектующих, программного обеспечения и игр, не стоит забывать и о второй ипостаси нашего издания. Ведь «Домашний ПК» – это еще и журнал о цифровом стиле жизни XXI века, в котором мы с вами живем уже почти полтора года.

Говорят, что стиль определяет мода, однако в отношении IT-индустрии стиль жизни в первую очередь диктует не мода, а потребности пользователей и видение будущего технологий ведущими компаниями, которые, собственно, и формируют IT-рынок. Intel, Microsoft, Sony, Hewleet-Packard, Epson, список можно продолжать еще долго, – влияние этих компаний на различные сегменты компьютерного бизнеса и на всю индустрию трудно переоценить. Инновационные технологии, концепции ПК завтрашнего дня, новые инициативы и стандарты, в том числе и в сфере персонального компьютинга, создаются именно в исследовательских центрах ведущих IT-корпораций. Можно соглашаться или не соглашаться с позицией некоторых фирм, но, тем не менее, будущее, увиденное инженерами и маркетологами этих компаний, через один-два года станет реальностью вне зависимости от наших желаний. Умение предугадывать направление развития и делать правильные долговременные и кратковременные прогнозы – пожалуй, одно из самых важных в такой динамически развивающейся отрасли, как IT, и именно оно отличает компании, формирующие рынок, от других фирм.

Для нас с вами подобные концептуальные «штучки» не менее важны, ведь именно мы в скором времени будем активно использовать все эти концепт-PC, периферийное оборудование и новые сервисы, которые сегодня демонстрируются на передовых IT-выставках и форумах, для решения своих повседневных задач. В текущем номере «Домашнего ПК» размещено сразу несколько материалов, рассказывающих о компьютерных шоу и форумах, прошедших весной этого года, самыми значимыми из которых являются Форум разработчиков Intel IDF 2002 и выставка CeBIT 2002. Продукты и технологии, показанные на этих мероприятиях, возможно, еще не доступны на рынке Украины, но не стоит забывать о том, что «время реакции» – срок, через который новинки появятся и у нас в стране, – сейчас исчезающе мало, и уже скоро многие из устройств, демонстрировавшихся на той же CeBIT, займут место в ваших домах. Чуть больше времени понадобится на внедрение новых технологий и сервисов, анонсированных как на IDF, так и на CeBIT, но и это, по нашему мнению, дело полугода, максимум – года.

Так что лучше постоянно быть в курсе новинок и тенденций рынка домашних компьютеров и IT-индустрии в целом, а «Домашний ПК», со своей стороны, всегда выступает в роли вашего информационного союзника, публикуя репортажи собственных корреспондентов с мест важнейших событий IT-рынка.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

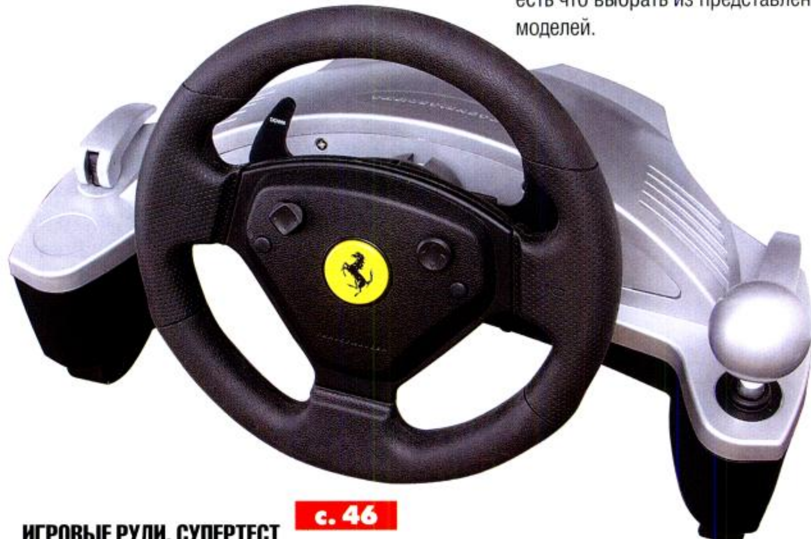


СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 5 (41), МАЙ 2002



с. 32

СУПЕРТЕСТ: ОПТИЧЕСКИЕ МЫШИ
Преимуществ у этих устройств довольно много: им не нужна регулярная чистка, и точность позиционирования не снижается со временем. Даже для заядлых игроков есть что выбрать из представленных 16 моделей.

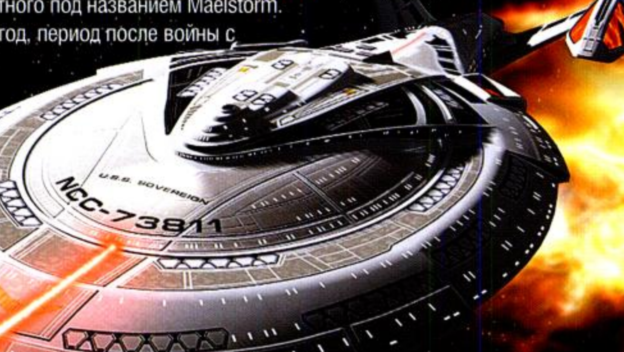


с. 46

ИГРОВЫЕ РУЛИ. СУПЕРТЕСТ
Стремясь ответить на вопросы поклонников виртуальных автогонок о выборе лучшего манипулятора, мы собрали 15 рулей от различных производителей, т. е. практически все модели, доступные сегодня на украинском рынке.

НЕПРАВИЛЬНЫЙ ДЖЕДАЙ
Действия Star Trek: Bridge Commander разворачиваются во вселенной Next Generation в одном из уголков Квадранта Альфа, известного под названием Maelstorm. Время действия – 2378 год, период после войны с Доминионом.







с. 64

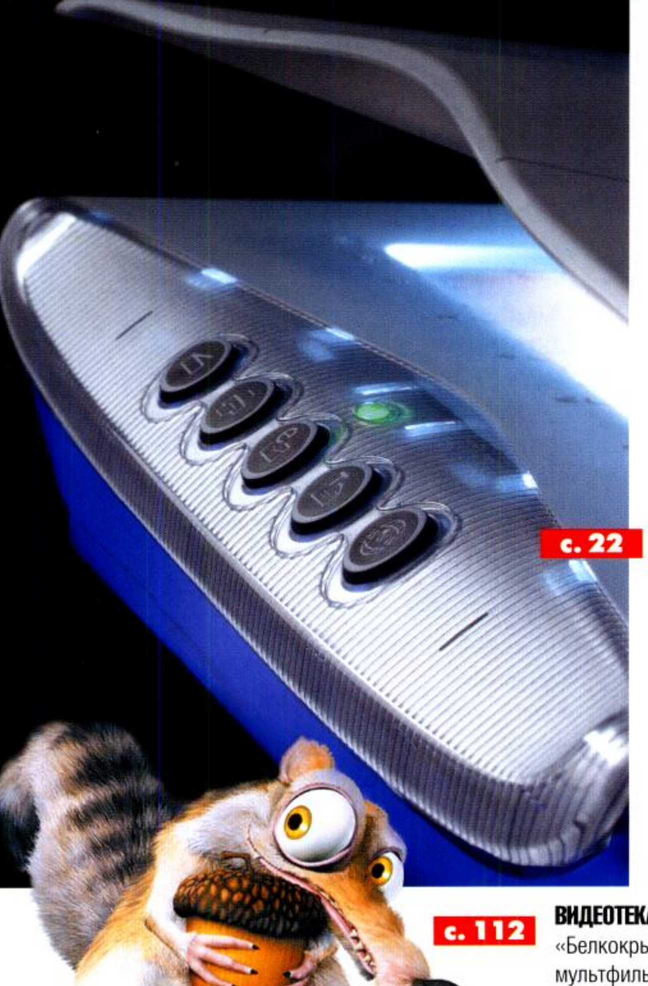
ЦИФРОВАЯ КАМЕРА К ЛЕТУ – ЕСТЬ ИЗ ЧЕГО ВЫБРАТЬ!

В последнее время практически все производители цифровых камер подготовили для нас немало новинок и сюрпризов. Мы расскажем лишь о тех из них, которые сегодня уже реально доступны в Украине.

с. 104

ОСАДА ПО ВСЕМ ПРАВИЛАМ

По качеству графического исполнения Dungeon Siege попросту не имеет конкурентов среди rogue-RPG. Игровой процесс необычайно динамичен и интересен. Dungeon Siege взаимодействует с игроком ничуть не хуже Diablo.



с. 22

«КУПЛЮ ХОРОШИЙ СКАНЕР ДЛЯ ДОМА»

Сегодня мы выберем лучшие сканеры стоимостью $100–150, поскольку в последнее время появился ряд интересных новинок именно в этом классе.

с. 112

ВИДЕОТЕКА

«Белкокрыс», или Scrat, появляется в мультфильме Ice Age лишь несколько раз, заметно оживляя в общем-то спокойное течение сюжета.



НОВИНКИ ОТ SAMSUNG

Мобильные телефоны Samsung стремительно приобретают популярность. Это вполне объяснимо: стильный дизайн, отличный подбор материала и тщательность сборки, а в последнее время – превосходное качество связи и широкий выбор моделей привлекают все новых и новых покупателей.

с. 72

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

ДОМАШНИЙ ПК

ГДЕ И КУПИТЬ ПОДПИСАТЬСЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 5 (41), май 2002
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2002 г.

Цветоделение и печать «Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная
Подписной индекс: без компакт-диска – 23679, с компакт-диском – 22615 в Каталоге изданий Украины

Тираж 21100 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 249 6357
(044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itc.ua



ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 248-7460
«Блиц-Информ»
(044) 518-6682
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050

ГОРЛОВКА
АВ сервис
(06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 92-6064
«Донбасс-Информ»
(0622) 45-1594
«Идея»
(0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Частная доставка
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Бизнес-Пресс»
(03322) 3-1266

ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
Деловая пресса
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-9350
«Фактор»
(0322) 41-8394

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
Аслан
(05549) 4-6303

ОДЕССА
МиМ
(0482) 37-5264
Представительство KSS
(0482) 37-0555

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
Крымский экспресс
(0652) 49-4924

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХЕРСОН
Кобзарь
(0552) 22-5218

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП Ключук М.Н.
(03722) 7-2410

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Техническая книга»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
ул. Костенко, 11/1
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2002 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, МАЙ 2002





www.samsung.com.ua

ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО LITE V4.0

Полная версия популярного антивируса с регистрационным ключом на 30 дней. Ищите регистрационный ключ на следующие 30 дней на ДПК-CD, июнь 2002.

AD-AWARE v5.71 – с. 74*

ALLIGATOR v1.32 – с. 76

PS/2 RATE ADJUSTER PLUS – с. 32

RIVATUNER v2.0 RC10.2 – с. 74

STAR DOWNLOADER v1.22 – с. 76

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS v5.0 BETA – с. 76

GETRIGHT v4.5C – с. 76

REGET DELUXE v2.1 BUILD 107 – с. 76

ПРОГРАММЫ: ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

DIRECTX 8.1

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

CHICKEN INVADERS

FIFA 2002 WORLD CUP – с. 110

FREEDOM FORCE – с. 96

KYODAI MAHJONGG 18.42

PROJECT EARTH (STARMAGEDDON) – с. 110

S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST (ВИДЕО)

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER – с. 100

WAZZAL







ИГРЫ: ПАТЧИ

«ДЕМИУРГИ» v1.05BETA2

DISCIPLES II: DARK PROPHECY v1.1/1.2A

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2 v1.02

STRONGHOLD v1.2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 v1.01

WARLORDS BATTLECRY II v1.03

WARRIOR KINGS v1.2

Самые актуальные заплатки к некоторым популярным играм

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

«КАЗАКИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ», МОДИФИКАЦИЯ

«ИЛ-2. ШУТРМОВИК» v1.04/1.04a

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

ОБНОВЛЕННЫЕ ДРАЙВЕРЫ ВИДЕОКАРТ ДЛЯ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ MICROSOFT WINDOWS 95/98/ME.

ATI – Radeon series, Rage128 series
Intel – 81x series
NVidia – Detonator
SiS – x30 series, x40–50 series, 315x
VIA – xLE series, ProSavage series, ProSavage DDR series

ДРАЙВЕРЫ: РАЗНОЕ

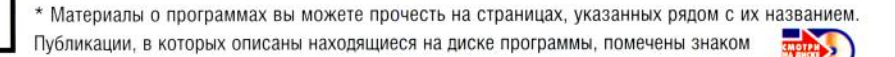
ДРАЙВЕРЫ РАЗЛИЧНОГО ПЕРИФЕРИЙНОГО ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ ОПЕРАЦИОННЫХ СИСТЕМ СЕМЕЙСТВА MICROSOFT WINDOWS.

RockFire – RockFire Force Feedback Wheel

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком





СЛУЖБА МОБИЛЬНОЙ ПЕЧАТИ

Согласно исследованиям IDC 48% пользователей портативных компьютеров и 32% владельцев мобильных телефонов хотели бы иметь возможность распечатывать различные документы непосредственно из этих устройств, например письма e-mail, сообщения SMS, списки заданий, адресную книгу и т. д.

Отныне для многих американцев решать подобные задачи будет легко и просто. Фирма Electronics for Imaging (*www.efi.com*) открыла Internet-сервис PrintMe Networks, позволяющий печатать документы и отправлять их по факсу с мобильных устройств, оснащенных функциями беспроводного доступа, с помощью любого подключенного к PrintMe Networks принтера или факсимильного аппарата. При этом каждый принтер или факс получает уникальный идентификационный код, и для обращения к нему нужно просто «позвонить» по этому номеру.

Для доступа к сервисам PrintMe Networks необходимо бесплатно зарегистрироваться на сайте *www.printme.com*. Установка на мобильное устройство каких-либо драйверов не потребуется.

Как знать, может, совсем скоро такой сервис появится и в Украине

ЗВУКОВОЙ «КОМБАЙН»

Компания SONICblue (*www.sonicblue.com*) представила бытовой музыкальный центр Rio EX1000, способный проигрывать не только стандартные Audio CD, но и любые диски CD-R и CD-RW, содержащие файлы MP3. Устройство снабжено стереосистемой суммарной мощностью 120 Вт. Каждая из колонок включает два динамика (40 и 20 Вт) и интегрированный сабвуфер. Кроме того, Rio EX1000 оборудован цифровым AM/FM-тюнером и кассетным магнитофоном.

Модель оснащена программируемой памятью на 24 композиции, эквалайзером с пятью предустановками, дополнительным стереовыходом RCA и гнездом для наушников. Монохромный символьно-текстовый ЖК-монитор позволяет отображать не только текущие настройки системы, но и название и прочую информацию о проигрываемом CD-треке. В комплект поставки Rio EX1000 также входит полнофункциональный инфракрасный ПДУ. Стоимость устройства составляет около $300.

Rio EX1000 украсит интерьер любой квартиры





«83-Й», ВАШ ВЫХОД!

Американская компания Tiqit Computers (*www.tiqit.com*) решила в корне изменить бытующее представление о PDA как о маломощных компьютерах, нацеленных на выполнение лишь определенного класса задач. Характеристики ее нового устройства под названием eightythree впечатляют: процессор National Semiconductor Geode 266–300 MHz, оперативная память – 128 или 256 MB, жесткий диск емкостью 10 GB, поддерживается совместимость с ОС Windows XP, Linux, Unix.

Модель оснащена чувствительным к прикосновению ЖК-дисплеем с диагональю 4" и разрешением 640 × 480 (глубина цвета 18 бит); портами USB и RS-232; аудиовходом и выходом; клавиатурой из 56 клавиш и встроенным джойстиком. Кроме того, к eightythree вы сможете подключить внешний монитор, интегрированная видеокарта устройства поддерживает разрешения 1280 × 1024 (75 Hz) и 1024 × 768 (85 Hz). Питается модель от ионолитиевых батарей, полного заряда которых хватает на 4 ч работы. Весит система вместе с аккумуляторами 567 г.

Windows XP на «ладони»?! Трудно представить!

«КРЕДИТ» ПРАКТИЧНОСТИ И УДОВОЛЬСТВИЯ

Похоже, что в последнее время размеры кредитной карточки становятся неким эталоном для различных мультимедийных и мобильных устройств. Так, компания Casio (*www.casio.com*) недавно представила сверхкомпактный ультратонкий цифровой фотоаппарат Exilim EX-S1, по своим габаритам (88 × 55 × × 11,3 мм) приближающийся к «заветному идеалу». Масса устройства составляет всего 86 г.

Камера снабжена 1,3-мегапиксельной ПЗС-матрицей, позволяющей получать изображения размером 1280 × 960, 1,6-дюймовым ЖК-дисплеем, довольно качественным объективом с фиксированным фокусным расстоянием, слотом для карт памяти SD/MMC, интерфейсом USB.

Модификация модели Exilim EX-M1 содержит встроенный микрофон (благодаря чему можно записывать короткие озвученные видеоролики) и MP3-плейер, комплектуется стереонаушниками и ПДУ. После таких интеграций камера слегка «располнела» (на 1,1 мм), что, впрочем, не мешает ей сохранять изящный вид. Обе модели появятся в продаже в июле этого года.

Хорошо бы еще эту камеру снабдить функцией кредитной карточки!



ФАНТАСМАГОРИЯ НА ТЕМУ DVD



Внешний привод DVD-R для космических интерьеров

Прописная истина: когда привычную вещь трудно наполнить новым содержанием, необходимо изменить ее форму. Если последняя окажется оригинальной и привлекательной, успех будет гарантирован. Именно по такому пути пошла фирма VivaStar (*www.vivastar.ch*), выпустив RS-121 External DVD Recorder – внешний привод DVD-R с футуристическим дизайном. Устройство удовлетворяет всем стандартам международной организации DVD Forum.

RS-121 подключается к компьютеру через интерфейс FireWire. Модель позволяет вести запись дисков DVD-R со скоростью 1X, DVD-RAM – 2X, максимальная скорость чтения DVD составляет 4X. На одном 4,7-гигабайтовом бланке DVD-R вы сможете разместить около 120 мин высококачественного видео или множество требовательной к объему звуковой и графической информации.

Устройство позволяет читать любые диски, включая CD-ROM, CD-R/RW, CD-Audio и Video-CD со скоростью около 24X.

«ДИВАННЫЙ» ДОСТУП К INTERNET

Немецкая компания Doch & Amand (*www.dosch-amand.com*) представила на суд пользователей Tablet PC под названием FreePAD, работающий под управлением ОС Linux и обеспечивающий доступ к Internet по беспроводному интерфейсу DECT. При этом в качестве штатного броузера используется приложение Opera.

Этот планшетный ПК оснащен процессором National Semiconductor GXMLV166 с тактовой частотой 166 MHz, оперативной памятью емкостью 32 MB, чувствительным к прикосновению 10,2-дюймовым ЖК-экраном с разрешением 800 × 600 пикселов, AC97-совместимой аудиосистемой с двумя встроенными динамиками и микрофоном, портом USB, а также специальным разъемом Card reader для работы с различными медиакартами.

В комплект поставки входит док-станция. Масса устройства вместе с блоком аккумуляторных никельметаллгидридных батарей (полного заряда которых в среднем хватает на 2 ч работы) составляет 1,6 кг.

Вместо книги на ночь почитай FreePAD!





Телефон «по профессии», кинотеатр «по призванию»

МОБИЛЬНЫЙ КИНОТЕАТР

В последнее время стараниями многих компаний мобильный телефон из обычного абонентского терминала для переговоров превращается в мощное многофункциональное мультимедийное устройство, выполняющее функции органайзера, игровой консоли и обеспечивающее доступ в Internet. Следующий шаг в расширении возможностей сотовых телефонов сделала компания Samsung (*www.samsung.com*). Она разработала GPRS-телефон SGH-V100, обеспечивающий просмотр видео по запросу (Video-on-Demand). Терминал оснащен высококачественным ЖК-дисплеем с разрешением 176 × × 220 пикселов и поддерживает 65 тыс. цветов. С точки зрения пользователя, доступ к музыкальным клипам и сетевым видеотрансляциям осуществляется очень просто: достаточно отобразить на экране список доступных программ и выбрать нужную.

Помимо этого, SGH-V100 наделен всеми обязательными функциями современного сотового телефона: содержит PIM, позволяет проигрывать полифонические мелодии, имеет инфракрасный порт (IrDA), поддерживает технологию EMS (Extended Messaging Service).

МАСТЕР «КАМЕРНЫХ» МИНИАТЮР

Тайваньская компания Aiptek (*wwwaiptek.com*) специализируется на производстве миниатюрных цифровых фотоаппаратов. И надо отдать ей должное, в этом деле она смогла заметно преуспеть – практически любая из выпускаемых ею моделей может спокойно разместиться на ладони. Нынешней весной Aiptek представила целую серию новинок.

Аппарат PocketCam Classic (около $70) выполнен в стиле «ретро», для пущей важности он может быть укомплектован оригинальной вспышкой. CMOS-сенсор камеры позволяет получать максимальные изображения размером 1024 × 768.

В ближайшее время будут доступны: цифровая видеокамера Pocket DV, питающаяся от двух батареек типа AA и способная записывать видео 640 × 480; аппарат Mini PenCam 1.3M, снабженный 1,3-мегапиксельной матрицей; пожалуй, самая маленькая камера в мире PenCam Ultra (640 × 480) – настоящий киндер-сюрприз, и еще целый ряд подобных изделий.

В этой «Стране лилипутов» явно не хватает «Гулливера»: (слева направо) PocketCam Classic, Pocket DV, Mini PenCam 1.3M, PenCam Ultra









ПЕРСОНАЛЬНЫЙ «ФОТОКОР»

Как часто, став случайным свидетелем какого-либо необычного явления или важного события, человек огорчается оттого, что в нужный момент у него под рукой не оказалось фотоаппарата. Мобильный телефон, в отличие от камеры, мы забываем гораздо реже. Поэтому вполне резонно стремление ряда производителей совместить функции этих двух устройств в одном.

Так, компания Matsushita Electric *(www.mcuk.panasonic.co.uk)* выпустила под торговой маркой Panasonic сотовый GPRS-терминал GD-87 со встроенной цифровой фотокамерой. Устройство оснащено ЖК-экраном, отображающим 65 тыс. цветов, 16-голосным полифоническим синтезатором, броузером WAP 2.0, способным показывать цветные страницы.

Благодаря поддержке технологии MMS (Multimedia Message Service) вы сможете тут же передать своим друзьям только что сделанное цветное фото, а вдогонку послать звуковые комментарии к нему.

Вот бы еще научиться и видео так же просто передавать!

Место встречи – Ганновер, CeBIT 2002

Мы не сомневаемся, что человеку, читающему наш журнал, интересно все, связанное с миром современных IT-технологий. А значит, информация о тенденциях в этой сфере, новинках, планах и проектах лидеров индустрии никогда не будет для него лишней. Тем более если ее источником является крупнейшая в Европе (а может быть, и в мире) IT-выставка CeBIT.

Вот уже который год поддерживается хорошая традиция. Ганновер, немецкий город с 850-летней историей, на несколько дней (в этом году их было восемь) становится местом, где пересекаются пути производителей аппаратного и программного обеспечения, провайдеров информационных и телекоммуникационных услуг, менеджеров, технических специалистов и, наконец, журналистов, стремящихся донести до своих читателей все подробности, как говорится, из первых рук.

Масштабы мероприятия просто потрясают воображение. Представьте сами, сколько времени потребуется, чтобы только обойти 27 павильонов общей выставочной площадью более 424 тыс. кв. м, даже не останавливаясь ни на минуту возле стендов каждой из 7962 компаний-участниц (а если еще учесть, что некоторые из них не ограничились одной экспозицией).

Места на репортаж отведено не так уж и много, поэтому перейдем непосредственно к рассказу о том, что могло привлечь внимание обычного потребителя на ганноверском форуме. Начнем с одной из самых модных тем сегодняшнего дня – мобильных телефонов.

Возможно, вы уже слышали, что даже в этом сегменте рынка за последний год произошел существенный спад. Посему производители в срочном порядке решают проблему, чем бы этаким экстраординарным привлечь покупателей.

Ну и, естественно, первое, что бросилось в глаза, – это разнообразные дизайнерские изыски. Вы сами убедитесь в этом, взглянув на фотографии некоторых показанных на выставке продуктов. Особо преуспела здесь, пожалуй, компания Mitsubishi, продемонстрировавшая несколько концептуальных аппаратов семейства Trium, которые и на мобилки-то не особо похожи. Оригинальные концепты (например, телефон в виде кулона) были выставлены и на стенде Siemens.

Однако дизайн дизайном, но и о функциональных возможностях забывать тоже не стоит. В самом деле, здесь разработчики ушли настолько далеко, что устройства для мобильной связи все меньше перестают походить на те телефоны, к которым мы с вами привыкли. Взять, к примеру, Samsung SGH-V100 или Motorola A820, с помощью которых можно просматривать потоковое видео для Internet, или смарт-телефон с сенсорным дисплеем и встроенной камерой Sony Ericsson P800. А чего стоит модель Alcatel One Touch 715 с очень, ну очень большим дисплеем. Тем же, кто любит вещи посерьезнее, предлагаются телефоны с поддержкой Java, позволяющие писать (или загружать из Сети) дополнительные программы, – скажем, Siemens M50 (отличающийся к тому же оригинальным экраном оранжевого цвета).

Если вы помните, во время прошлогодней ганноверской выставки в центре всеобщего внимания были технология Bluetooth и ее реализация в разнообразных устройствах. Нынче же в фокусе оказались сервисы EMS (Extended Messaging Service) и MMS (Multimedia Messaging Service). Так что наступают времена, когда скромные и краткие SMS начнут вытесняться сообщениями, к которым «прикреплены» фотографии или аудио- и видеофрагменты.

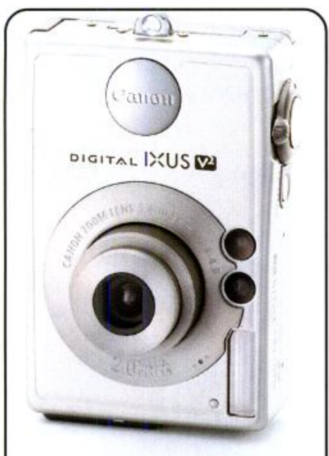
Продукты с поддержкой EMS и MMS показали, пожалуй, все ведущие производители (к

Танцевальное шоу на стенде LG Electronics



Основные игроки на рынке комплектующих собрались в павильоне № 19. Возле стенда NVidia – скопление любителей поиграть. Причина ясна – «живые» Xbox

CeBIT 2002. 27 павильонов, около 8 тысяч компаний-участниц, больше 400 тыс. кв. м выставочной площади



Цифровая камера Canon IXUS V2 «дружит» с принтерами от той же компании

слову, эти функции обеспечиваются упомянутыми выше аппаратами). Среди наиболее интересных устройств можно отметить Panasonic GD87, серию новых аппаратов LG (G511, G5200, G7000 и G8000), Mitsubishi Trium 110.

Говоря о мобильной связи, особо стоит остановиться на очень популярной в Японии службе i-mode от NTT DoCoMo, развертывание которой недавно началось и в Европе (так, именно во время CeBIT немецким оператором E-Plus была запущена первая в Старом Свете система на базе i-mode). Соответственно, аппараты с ее поддержкой продемонстрировали сразу несколько компаний, в частности NEC и Toshiba.

Другая категория карманных устройств – персональные электронные секретари (PDA). До недавнего времени они считались главным образом атрибутом деловых людей, однако постепенно, благодаря опять же разнообразным дополнительным возможностям (в первую очередь, мультимедийным и коммуникационным), все чаще и чаще на «информационное вооружение» их берут и обычные потребители.

CeBIT 2002 лишний раз подтвердила эту тенденцию. Причем свой вклад внесли как ведущие компании, так и не очень известные фирмы. Южнокорейская компания G. Mate показала миниатюрный цветной PDA Yopy с возможностью комплектации модулем CDMA, у Bahia мы видели «мультимедийный электронный секретарь» Sypod (пока, правда, существующий только в виде прототипа), устройство PEG-T625C от Sony оснащено полноцветным дисплеем с устанавливаемой модуль-камерой...

Цифровые фотокамеры не демонстрировали разве что только «самые ленивые». Очень четко были выражены две основные тенденции – к максимальной автоматизации и миниатюризации (речь, естественно, идет об устройствах для массового пользователя, а не для профессиональных фотографов). Упомянем «свежие» модели серии IXUS от Canon, отличающиеся возможностью прямой печати на принтерах производства этой же компании, новые камеры Panasonic Lumix – DMC-F7, DMC-LC40 и DMC-LC5, «коньком» которых (как, впрочем, и предыдущих моделей данной серии) является оптика знаменитой Leica Camera, миниатюрный аппарат DC-300mini от Benq со встроенным USB-портом.


В новом сезоне для настоящих модниц Siemens приготовила подарок – элегантный мобильник-кулон

Новая камера Easy Share DX4900 разрешением 4 млн. пикселов отличается усовершенствованной системой цифрового zoom. Minolta позиционирует свою опять же 4-мегапиксельную DiMAGE S404 как аппарат для опытных любителей. В очередной новинке MVC CD-400 из известной серии Mavica от Sony в качестве носителей информации используются компакт-диски,



На первый взгляд этот пластмассовый предмет – простая зажигалка. Однако это концепт-телефон от Trium

причем камера может, кроме всего прочего, исполнять роль внешнего привода CD-RW.

За последний год значительные позиции на рынке компьютерных мониторов сумели завоевать жидкокристаллические технологии. Постепенно они находят широкое применение не только в деловой, но и в развлекательной сфере. Неудивительно, что на нынешней CeBIT в изобилии были показаны ЖК-телевизоры (некоторые устройства даже представляют собой гибрид телевизора и компьютерного монитора). Среди них стоит обратить внимание на продукты серии Aquos от Sharp и особенно – на



«Информационные технологии (IT) начинаются с тебя» – считает робот с логотипом HP



Запад (Ericsson) и Восток (Sony) объединили усилия, чтобы покорить «мобильный» мир



Аппарат Motorola A820 – «мастер на все руки»: MMS, Java, MP3, MPEG-4, 3G

экспозицию LG, где были продемонстрированы те самые «телевизоромониторы», причем с размером диагонали как 15, так и 20 дюймов.

Еще одна технология, все чаще и чаще используемая при построении домашних телевизионных систем,– плазменная. Похоже, все ведущие производители посчитали свои долгом показать достижения в области плазменных панелей. Pioneer, к примеру, выставила ЖК-панель для домашних кинотеатров PURE VISION Plasma TV PDP-433HDE, LG привлекала внимание 60-дюймовой моделью, но рекордсменом на этот раз стала Samsung, продемонстрировавшая самый большой в мире на сегодняшний день плазменный экран с диагональю 63 дюйма.

Другая интересная тенденция, нашедшая отражение на CeBIT 2002, – использование в качестве телевизора компьютерного монитора. Встает вопрос: зачем это нужно? Конечно же, не для того, чтобы убивать рабочее время на просмотр сериалов. Но вспомните, как часто у вас дома возникают споры по поводу «неподеленного» телевизора? Вот то-то и оно. Конечно, смотреть на экране с диагональю 15 дюймов даже что-нибудь вроде «Звездных войн» или приснопамятного «Титаника», не говоря уже о многих последних новинках кино (авторы которых, похоже, просто помешались на спецэффектах), не слишком интересно, но вот футбол или гонки – очень даже ничего.

Приставки для превращения мониторов в телевизоры продемонстрировали, к примеру, ViewSonic (устройство ViewBox VB50/HRTV) и AVerMedia (AVerTV Box).



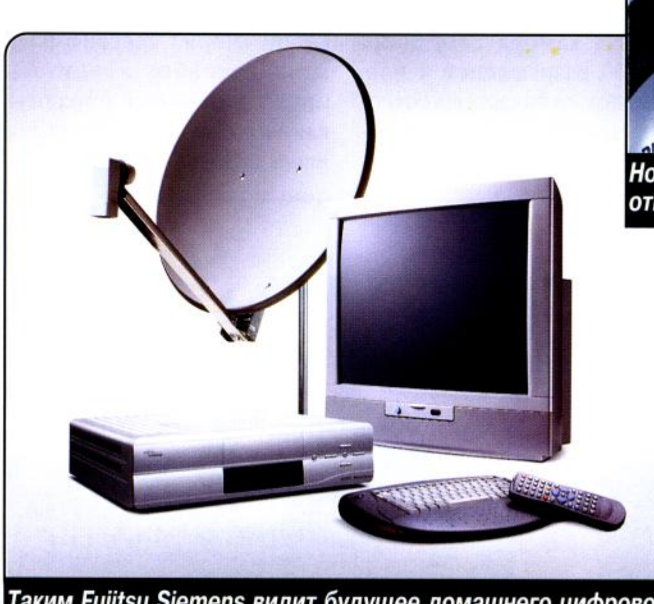
Компания Sony развернула на выставке целый городок из полупрозрачных «шатров» и демонстрировала новинки практически во всех областях компьютерной индустрии

Кстати, для их работы даже и компьютер не нужен – подключаешь к дисплею, берешь в руки пульт дистанционного управления и вперед!

Помимо AVerTV Box, AVerMedia представила устройство AVerFotoplay, предназначенное для просмотра на телевизоре альбомов цифровых фотографий. Для загрузки изображений на него применяются флэш-карты CompactFlash и SmartMedia.



Новый музыкальный центр от Philips сам отправится в Internet за MP3-файлами


Таким Fujitsu Siemens видит будущее домашнего цифрового центра развлечений

В области носителей информации необходимо обратить внимание на тенденцию к всеобщей «универсализации» как с точки зрения устройств, к которым их можно подключать, так и с точки зрения поддерживаемых форматов.

Ну а если говорить конкретно, то из интересных новинок стоит упомянуть о комбинированных дисководах CD-RW/DVD-ROM, показанных многими ведущими производителями, к примеру Plextor (PlexCombo 20/10/40-1A), Pioneer (DCR-111), Sony (внешний CRX8D). Кроме того, на выставке состоялось официальное представление формата DVD+RW, ну а соответствующие продукты были продемонстрированы Hewlett-Packard (HP DVD Writer dvd2000e/dvd2000i), Philips (DVDRW288) и Sony (DRU-120A/DRX-120L). Коль скоро речь зашла о DVD, то уместной будет и информация о домашнем DVD-рекордере – DVR-700, показанном компанией Pioneer.

Ну и наконец, ACTIVY Media Center от Fujitsu Siemens, который, по сути, отражает видение японско-немецким компьютерным гигантом будущего домашних развлекательных систем. Он позволяет воспроизводить DVD- и CD-диски, MP3-музыку, работать в Internet... Кроме того, центр способен выполнять роль ресивера спутникового телевидения и цифрового видеорекордера. И все это – за 999 евро. Вот уж действительно, «оптом – дешевле».

О некоторых других новинках, представленных на CeBIT 2002 и не упомянутых в этом репортаже, читайте в нашей «Службе новостей».

HP НА CEBIT 2002: ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА – УЖЕ И В ЦИФРОВЫХ ФОТОКАМЕРАХ



На стенде Hewlett-Packard недостатка в посетителях не наблюдалось

Выставка CeBIT, традиционно проводимая весной в Ганновере, является одним из центральных событий мира информационных технологий. Мало какое событие может сравниться с ней по размаху, количеству участников, гостей и, в общем, по уровню организации. Практически все ведущие мировые производители не просто принимают в ней участие, а стараются приурочить к CeBIT объявления своих новинок, потому что внимание всей компьютерной и деловой прессы приковано к выставке. Не стала в этом плане исключением и Hewlett-Packard, уже который год подряд проводящая здесь масштабные презентации новых продуктов. Вот и на CeBIT 2002 состоялось представление очередного технологического новшества компании, предназначенного как для корпоративного рынка, так и для домашних пользователей. И мы познакомим вас с ним во время нашей виртуальной экскурсии по стенду HP.

Одним из приоритетных направлений для Hewlett-Packard являются решения в области цифровой обработки изображений. Компания постоянно ведет исследования и внедряет их результаты в свои сканеры, принтеры и цифровые камеры. Поэтому большой популярностью на CeBIT 2002 пользовался стенд HP, размещенный в разделе систем печати. Здесь можно было увидеть весь спектр продуктов Hewlett-Packard, начиная от персональных лазерных и струйных принтеров и заканчивая широкоформатными устройствами, выводящими огромные цветные полотнища плакатов.

Но мы с вами остановимся около одного очень интересного экспоната, чья премьера состоялась именно на CeBIT 2002. Речь идет о цифровой фотокамере HP Photosmart 812, предназначенной как для домашних энтузиастов, так и для сотрудников малых и средних предприятий.

Модель оснащена светочувствительной 4-мегапиксельной матрицей, позволяющей получать снимки с максимальным разрешением 2272 × 1712. Камера оборудована объективом Pentax с трехкратным оптическим увеличением, доступен также 7-кратный цифровой zoom.

Аппарат не только делает фотоснимки, но может также записывать аудиокомментарии к фотографиям длительностью до 30 с (или 60-секундные видеоклипы). В стандартный комплект поставки входит модуль памяти Secure Digital емкостью 16 MB. Для связи камеры с ПК или струйным принтером используется шина USB. Если же вы хотите упростить жизнь, лишив себя «удовольствия» каждый раз для выгрузки фотографий подключать к фотоаппарату всяческие кабели, можно задействовать специальную стыковочную станцию. Кроме того, с ее помощью два стандартных NiMh-аккумулятора, питающих устройство, заряжаются прямо в нем.

Однако главной особенностью HP Photosmart 812, отличающей камеру от аналогичных аппаратов других производителей, является технология HP Instant Share. Ее суть заключается в том, что пользователь в состоянии задать различные способы пересылки сделанных им фотографий. Их можно сохранить на жестком диске своего компьютера либо переслать по электронной почте своим друзьям и коллегам. И все эти настройки доступны из системы меню прямо в аппарате. И при первом же подключении аппарата к стыковочной станции заданные вами действия будут проделаны автоматически.

Таким образом, можно сказать, что электронная почта «пришла» уже и в цифровые фотокамеры. Впрочем, не только в них. Дело в том, что на CeBIT 2002 Hewlett-Packard представила и две модели многофункциональных лазерных устройств, в которых также поддерживается пересылка отсканированных документов по электронной почте.



Цифровая камера HP Photosmart 812 и стыковочная станция

Безусловно, в рамках небольшого репортажа не расскажешь обо всех экспонатах обширного стенда Hewlett-Packard. Трудно передать и ту атмосферу праздника, что царил здесь. Но мы надеемся, что, познакомившись с последними достижениями компании, вы проникнетесь ее духом инноваций.

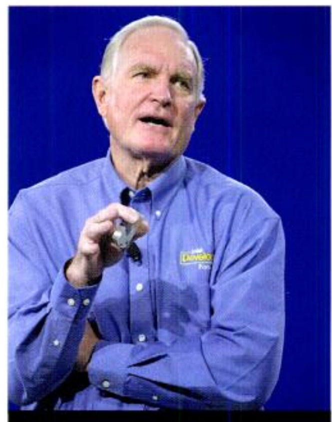
В заключение хотелось бы выразить искреннюю благодарность компании Hewlett-Packard, выступившей спонсором поездки редакционной команды на ганноверскую выставку и оказавшей весомую поддержку при подготовке материалов. ■



HP Jornada 928 – это не просто PDA, а беспроводной цифровой ассистент (WDA – Wireless Digital Assistant)

Intel Developer Forum: цифровая Вселенная продолжает расширяться

Компания Intel, как известно, задающая тон в индустрии, регулярно и в разных странах мира проводит специальные форумы для разработчиков. Наиболее значимые из них проходят два раза в год (весной и осенью) в солнечной Калифорнии. В четыре дня конференции организаторы стараются «упаковать» выступления многих топ-менеджеров Intel и компаний-партнеров, десяток презентаций новых продуктов и технологий, сотни семинаров и специальных занятий, посвященных ознакомлению с новыми разработками.



Крэйг Барретт рассказывает о перспективах развития IT-технологий

Если первоначально IDF задумывался как форум, предназначенный сугубо для знакомства с продуктами Intel, информацию о которых нужно было донести до тех, кто вовлечен в разработку решений на базе платформ этой компании, то теперь количество соорганизаторов приближается к десяти. Среди компаний, анонсирующих свою новую продукцию на IDF, вы увидите много знакомых имен – Microsoft, Rambus, Compaq, IBM и др.

В этом году IDF прошел в центре Сан-Франциско. Предыдущие форумы обычно проводились неподалеку – в Сан-Хосе. Два города разделяет час езды по загруженной автотрассе, а где-то между Сан-Франциско и Сан-Хосе находится небольшой калифорнийский городок Санта-Клара, в котором и расположена штаб-квартира корпорации Intel. Близость к штаб-квартире и заводам определила место проведения центральных форумов Intel, ведь многие специалисты компании появляются на мероприятии лишь для того, чтобы ответить на вопросы коллег и партнеров и затем сразу же уехать обратно на работу.

Что же нового принес нам весенний Intel Developer Forum?

IDF: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Наверное, одной из самых интересных особенностей IDF является даже не презентация новых продуктов и технологий, приуроченная ко времени проведения форума, а возможность из первых рук получить информацию о видении Intel ближайших и отдаленных перспектив развития IT-рынка и самих цифровых технологий.

Так, исполнительный директор Intel Крэйг Барретт, посвятивший свое выступление текущему положению и будущему индустрии IT, подчеркнул, что наблюдавшийся в последние пару лет спад интереса к высоким технологиям – явление временное, и уже сейчас есть все предпосылки для прогнозирования стабильного роста и развития отрасли и, возможно, даже наступления нового технологического «золотого века». Кроме того, д-р Барретт отметил некоторые тенденции и важнейшей из них назвал активное слияние вычислительных и коммуникационных систем в рамках концепции «технологии для каждого, в любом месте и в любое время».



Ноутбук-трансформер – один из хитов «мобильной» экспозиции IDF



Сан-Франциско, Moscone Center – место проведения IDF Spring 2002

Весьма содержательным было выступление и вице-президента Intel Луиса Бернса, рассказавшего о новых технологиях для клиентских устройств, в число которых, по его мнению, входят настольные ПК, ноутбуки, PDA и смартфоны.

«Конечные пользователи – неважно, относятся ли они к потребительской или бизнес-сфере – хотят одного: иметь возможность обратиться с любого устройства к любому другому устройству в любом месте и в любое время – Anytime Anywhere», – сказал г-н Бернс. В связи с этим он представил новую платформу Lecta, которая должна стать основой для массовых ПК в 2003 г. Она предполагает использование процессора Pentium 4 Prescott с частотой в будущем до 10 GHz, интегрированной или отдельной графической системы и разнообразных новых технологий сетевого взаимодействия и обмена информацией. По сути, Lecta – живое воплощение концепции «расширенного ПК» – Extended PC.

Для домашних пользователей интересными будут и новые инициативы Intel в сфере формфакторов настольных ПК. Так, представленные стандарты Tidewater и Big Water позволят довести объем корпусов компьютеров до 9 и 6 л соответственно. То есть ПК в формфакторе Big Water вполне может иметь размер большого тома энциклопедии и монтироваться, например, на стену.

КУПИТЕ ОДИН ПРОЦЕССОР – ПОЛУЧИТЕ ВТОРОЙ БЕСПЛАТНО

Технология Hyper-Threading была представлена Intel еще в прошлом году, однако осенью 2001 г. компания лишь заявила о своем намерении увеличивать не только скорость, но и функциональность новых процессоров.

Всякий из нас, кто пробовал готовить на кухне какое-нибудь сложное блюдо, наверняка согласится с тем, что появление помощника зачастую ускоряет работу. Каждый берет на себя какую-то ее часть, и все идет гораздо быстрее.

Аналогично многие задачи, которые регулярно приходится решать процессору, можно выполнять параллельно. Таким образом, общее время, затраченное процессором на обработку конкретной задачи, будет сокращаться, если она легко поддается распараллеливанию. Именно подобную функциональность и предоставляет Hyper-Threading – в новых процессорах покупатели получат дополнительную «рабочую силу», что во многих случаях ускорит работу с ПК.

Пока многопроцессорные системы ориентированы сугубо на большой корпоративный рынок, но очевидно, что эта технология станет вскоре доступной и домашним пользователям, поскольку нагрузка на ПК постоянно возрастает, и он действительно превращается в своеобразный центр досуга и развлечений в доме.

USB С УСКОРЕНИЕМ

Если вас не устраивает медленная работа Web-камеры, сканера или другого периферийного устройства, то тут не поможет и самый быстрый процессор. Стандартом индустрии для подключения устройств, позволяющих расширить эту самую цифровую Вселенную, уже практически стал USB. Одной из отличительных особенностей нынешнего, весеннего, форума, было масштабное анонсирование все более широкой поддержки USB 2.0. Сегодня шина Universal Serial Bus 1.1 предусматривает максимальную скорость передачи данных в 12 Mbps, в то время как следующая версия стандарта увеличивает этот показатель в 40 раз. Скорость в 480 Mbps особенно оценят те, кому приходилось загружать большие объемы данных с цифровых камер, карманных ПК и других устройств, использующих для подключения к ПК порт USB.

Intel, со своей стороны, пообещала уже в первой половине этого года выпустить на рынок чипсет со встроенной поддержкой USB 2.0. Попутно Microsoft заявила о поддержке USB 2.0 на уровне операционной системы Windows XP – пользователи могут загрузить дополнительное программное обеспечение на сайте Windows Update. Для потребительского рынка наличие реальных продуктов, «понимающих» новый стандарт, выглядит гораздо убедительней, чем десяток заявлений о его поддержке. Свои продукты, совместимые с USB 2.0, на форуме демонстрировали несколько компаний. Так, Fujitsu представила съемные магнитооптические носители, известная своими портативными продуктами IOGear сообщила о поступлении в продажу устройства для считывания данных с карт CompactFlash и портативного жесткого диска, а компания NEC показала лэптоп со встроенным DVD-плейером и Web-камерой с поддержкой USB 2.0.



Еще один вариант ноутбука будущего, это только часть экрана с откидной панелью быстрого доступа

ПРОЦЕССОРЫ: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Без чего очередной форум Intel трудно представить, так это без демонстрации новых чипов и оглашения планов о выходе новых процессорных технологий. Несмотря на то что уже в течение нескольких лет компания разрослась за пределы процессорного мира и старается позиционировать себя не только как производитель CPU, а как разработчик сетевых архитектур и программного приложения, при упоминании Intel первым на ум приходит рынок микропроцессоров.

Компания представила новые версии процессоров Xeon, которые используют описанную выше технологию Hyper-Threading. Как сообщили представители Intel, уже в следующем году технология параллельного распределения процессорной работы найдет применение и в процессорах для настольных платформ. Чип, который разрабатывается под кодовым названием Prescott, основан на архитектуре NetBurst, поддерживает двухканальную память DDR 333, содержит встроенное графическое ядро, AGP 8X и Serial ATA. По мнению Intel, именно этот процессор станет основным для настольных систем в 2003–2004 гг.



ПК авангардного дизайна: больше развлекательная, чем практическая часть экспозиции

МОБИЛЬНЫЕ ПК

Мобильные технологии становятся все более привычным явлением нашей жизни. На Intel Developer Forum представители компаний–производителей ноутбуков получают возможность рассказать о своих достижениях в сфере мобилизации всей планеты, а посетители имеют шанс взглянуть на концепт-модели ноутбуков будущего.

Мобильные системы завтрашнего дня будут тонкими, легкими и удобными в обращении. Производители этих систем намереваются постепенно стереть грань между лэптопом и планшетом, таким образом расширяя сферы применения мобильного устройства. Немаловажным для покупателя ноутбука является и возможность подключения к Internet. В мобильном секторе сегодня в моде беспроводные технологии, в частности Wi-Fi.

IDF SPRING ЗАКОНЧИЛСЯ, ДА ЗДРАВСТВУЕТ IDF FALL

Если вас спросят, что является наиболее постоянным в компьютерной индустрии, отвечайте: «перемены» – не ошибетесь. Intel Developer Forum в этом году стал ареной для старта многих новых технологий, однако самая важная его особенность – возможность встречи широких масс разработчиков, которые всегда не прочь обсудить последние инновации в своей индустрии. Именно поэтому каждый раз по окончании очередного форума участники сразу же начинают готовиться к следующему IDF, который уже не за горами. ■

Creative PC-CAM 600

После того как в нашей редакции уже побывала Web-камера Creative PC-CAM 300 («Домашний ПК», № 3, 2002), устройство PC-CAM 600 поначалу не произвело на нас особого впечатления. Как известно, «встречают по одежке, а провожают по уму» – по дизайну же новая модель полностью копирует старую, разве что цвет корпуса изменился из строго-черного в престижно-серебристый.

А вот «ума-то» как раз добавилось: во-первых, камеру оснастили новой ПЗС-матрицей, позволяющей получать снимки размером 1024 × 768 (напомню, у предшественницы максимальный аппаратно-обеспечиваемый размер кадра составлял 640 × × 480), а во-вторых, увеличили емкость встроенной флэш-памяти до 16 MB (в отличие от 8 MB у PC-CAM 300). Столь простых мер оказалось вполне достаточно, чтобы существенным образом повлиять на качество снимков. Нет, ну для издательско-полиграфической деятельности такие изображения по-прежнему не годятся, зато для создания виртуальных фотоальбомов, построения Web-страниц, передачи по Сети и даже для изготовления на струйных фотопринтерах отпечатков размером 9 × 13 см они подходят на все сто процентов. Особо радует тот факт, что при съемке со вспышкой кадры получаются менее шумными, чем у PC-CAM 300, и с улучшенной цветопередачей.

Аппарат оснащен довольно мощной вспышкой с защитой от «красных глаз». Он позволяет делать отдельные фото, серии снимков (пять кадров за полторы секунды), записывать озвученное видео, выполнять функции диктофона. 16 MB встроенной памяти вполне достаточно, чтобы сохранить 20 снимков 1280 × × 960 (с использованием программной интерполяции), или 75 секунд озвученного видео 352 × 288, или 60 минут речи.

Для подключения к компьютеру в PC-CAM 600 применяется USB-интерфейс. В автономном режиме камера питается от четырех элементов типа AAA. ■

Цена – $150
Продукт предоставлен компанией East Side Consulting
Web-сайт www.europe.exative.com

93/100

☺ **PC-камера, автономный цифровой аппарат и диктофон в одном устройстве**
☺ **В комплекте: графический редактор Ulead Photo Express 4.0, программы для создания панорамных открыток, ПО для организации телефонной связи через Internet**
☹ **Невозможно закрепить аппарат на LCD-мониторе**

Creative MegaWorks 510D



Эти колонки заслуженно носят название MegaWorks: их заявленная мощность составляет целых 500 ватт (RMS)! Заметьте, реальных ватт, а не абстрактных PMPO. Ответить на вопрос, в какой мере реализуется столь значительный энергетический потенциал, нам не удалось, но способность этой акустики звучать очень громко мы ощутили в полной мере. И потому проверять ее «на прочность» в домашних условиях не рекомендуем – пожалейте свои уши и нервы соседей.

Избыточная мощность хороша тем, что даже на повышенной громкости колонки звучат легко и свободно, и оглушительные спецэффекты их не «напрягают». Но это не единственный секрет успеха MegaWorks 510D. Эта акустика разработана, скорее, по аудиофильским, чем по «мультимедийным» стандартам, ведь ее создатель – компания Cambridge SoundWorks. Разумеется, «благородное происхождение» отразилось не только на цене комплекта, но и на качестве его звучания. Чтобы дать краткую и вместе с тем исчерпывающую характеристику MegaWorks 510D, скажем, что это лучший мультимедийный комплект «5.1» из всех, что нам доводилось слышать до сих пор. Справедливости ради отметим, что система JBL Pro Media 3000 может «обыграть» MegaWorks 510D, но это – представитель другой ценовой категории, в которую уже попадает Hi-Fi-акустика.

Колонки MegaWorks 510D работают с любыми звуковыми платами или бытовыми DVD-проигрывателями, оснащенными шестиканальным выходом. Собственных декодеров Dolby Digital и DTS у нее нет, зато присутствует не один, а три цифро-аналоговых преобразователя, поддерживающих звук с характеристиками 24-bit/ 96 kHz. Таким образом, при подключении к Sound Blaster Audigy, MegaWorks 510D получает декодированный шестиканальный звук через высококачественное цифровое соединение.

Немного разочаровал пульт ДУ, который содержит только лишь регулятор громкости, но это, пожалуй, единственный серьезный недостаток данной системы. ■



☺ **Фантастическая мощность**
☺ **Лучший звук, чем у других компьютерных колонок 5.1**
☺ **Высококачественная электроника и полноценный шестиканальный вход**
☹ **Чисто символический пульт ДУ**
☹ **Цена пока что высока**

Цена – $370
Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-7231

95/100

Tahorng MIDIPLUS USB

Если вы хотите превратить свой ПК в мощный музыкальный синтезатор, то Tahorng MIDIPLUS USB – довольно неплохое решение. Данный манипулятор ввода представляет собой 4-октавную 49-клавишную динамическую (т. е. чувствительную к скорости нажатия клавиш) MIDI-клавиатуру.

Напомним, что аббревиатура MIDI расшифровывается как Musical Instrument Digital Interface – цифровой интерфейс музыкальных инструментов. Этим термином обозначается общепринятый стандарт обмена цифровыми данными между устройствами, выполняющими синтез и обработку мелодий. Принципиальное отличие музыкальной информации, соответствующей стандарту MIDI, от обычного оцифрованного звука состоит в том,



что она представляет собой не закодированные значения амплитуд звуковых колебаний, а команды, описывающие инструментальный состав оркестра, участвующего в воспроизведении композиции, и нотные партитуры для каждого из этих инструментов.

Естественно, что для работы MIDI-клавиатуры необходима программа-секвенсор (в комплекте с MIDIPLUS USB поставляется Steinberg Cubasis AV). Именно она трансформирует сигналы, поступающие с манипулятора ввода, в MIDI-команды и передает их на аудиоплату. Последняя, получив такую «партитуру», тут же сгенерирует звук заданного тембра, длительности и высоты, используя при этом фрагменты звучания настоящих инструментов, которые хранятся в памяти аудиоплат в специальных волновых таблицах. Поэтому, приобретая подобный инструмент, особое внимание обратите на качество звуковой карты, установленной в вашей системе. В связке с таким манипулятором неплохо будут работать платы AOpen AW744 Pro, Creative SB Live, Audigy и другие.

Установка клавиатуры не должна вызвать особых затруднений. Манипулятор комплектуется драйверами для Windows 98 и Mac OS 8.6 (и выше). К недостаткам MIDIPLUS USB следует отнести не всегда правильную реакцию секвенсора на скорость нажатия клавиш. Иногда при резком нажатии клавиши звук получается тихий, и наоборот, при исполнении легато вдруг возникают неоправданные всплески громкости.

В левой верхней части MIDIPLUS USB имеются два управляющих колеса. Одно из них – *Pitch* – служит для плавного изменения высоты тона генерируемого звука, второе – *Modulation* – применяется для регулирования интенсивности накладываемых эффектов. Чуть правее мы видим специальный бегунок *Data Entry*. Двигая его и на-



блюдая за показаниями трехсегментного дисплея, вы научитесь быстро выбирать нужный инструмент или звук, переключать MIDI-каналы и банки инструментов, сдвигать исполняемую партию на октаву вверх или вниз либо транспонировать ее на полутон в любом направлении, а также осуществлять прочие важные действия (накладывать эффекты, фильтры и т. д.). Переназначение режимов *Data Entry* задается непосредственно с клавиатуры по нажатию кнопки *MIDI/Select*.

Кроме гнезда USB и разъема для подключения внешнего источника питания, на задней панели корпуса клавиатуры имеются два выхода MIDI Out, а также гнездо для подсоединения Sustain-педали.

MIDIPLUS USB допускает три различных способа организации питания: через порт USB, от внешнего адаптера DC 9V или от шести батареек форм-фактора С. Специальный переключатель, расположенный рядом с гнездом USB, позволяет включать/отключать питание через кабель USB. Крышка батарейного отсека находится на нижней панели клавиатуры.

Для начинающих пианистов заметим, что играть шедевры фортепианной музыки на MIDIPLUS USB вы, конечно, не сможете – попросту из-за нехватки клавиш. Для этих целей следует обратить внимание на более «широкие» клавиатуры, содержащие как минимум 61 или даже 76 клавиш. Однако и стоить они будут намного дороже. Но вовсе не для целей исполнения фортепианных произведений приобретается такой манипулятор. Он в первую очередь служит для упрощенного ввода в компьютер нотной партитуры различных инструментов с целью самостоятельной обработки мелодий. Другими словами, MIDI-клавиатура совместно с программой-секвенсором – это пульт управления виртуальным оркестром. ■

- ☺ **Богатство функций**
- ☺ **Три способа подключения питания, в том числе через кабель USB**
- ☹ **Иногда секвенсор неверно определяет громкость звука в зависимости от скорости нажатия клавиш**
- ☹ **Бедность набора драйверов в стандартной поставке**

Цена – $175

Продукт предоставлен компанией «Мультимедийные системы»: тел. (044) 238-8860

90/100



SVEN YF-IA

SVEN YF-IA – аналог популярной модели IHHO-MT5.1, но уже с пультом ДУ. И это далеко не единственное его достоинство. Усовершенствованный сабвуфер звучит просто превосходно. Оригинальная конструкция корпуса (динамик выведен на боковую стенку, впереди – два порта фазоинвертора) позволяет ему сохранять непоколебимость при самой интенсивной работе 6,5-дюймового динамика: низкочастотная энергия свободно выходит наружу, и воздушные волны не так сильно напирают на стенки сабвуфера.

Хорошо справляются со своей задачей и сателлиты. Каждый из них оснащен дополнительным дюймовым высокочастотным динамиком, и потому дефицита высоких частот не ощущается, скорее, даже наоборот. Неплохо удаются колонкам и низкие частоты, что позволяет им звучать слитно с сабвуфером. При включении режима S.BASS они начинают басить еще сильнее, но их корпус тут же отзывается призвуками. Очевидно, сателлиты не рассчитаны на такую нагрузку, и потому остается лишь радоваться, что особой нужды включать S.BASS не возникает, – они и так звучат хорошо.

Комплект SVEN YF-IA отлично оснащен. Подключить его можно и к звуковой плате с выходом 5.1, и к бытовому DVD-проигрывателю с декодером Dolby Digital/DTS, и к любой стереоаппаратуре. Причем звук может воспроизводиться через все 6 колонок для любого источника. Уровень громкости изменяется раздельно для тыла, фронта, центра и сабвуфера, и, что особенно важно, предусмотрены регуляторы не только высоких и низких частот, но и средних.

Как компьютерная акустика для DVD-видео, игр и MP3-музыки SVEN YF-IA не имеет конкурентов, учитывая ее цену. Но меломанов, обладающих утонченным слухом, хотелось бы предупредить: не воспринимайте эти колонки слишком серьезно из-за их «хай-файного» внешнего вида. ■

Цена – $145
Продукт предоставлен компанией «Зеленая Волна»: тел. (044) 442-9382

95/100

- ☺ **Деревянные корпуса всех громкоговорителей**
- ☺ **Сателлиты оснащены твитерами**
- ☺ **Мощный бас, яркие высокие частоты**
- ☺ **Беспроводной пульт ДУ, возможность тонкой настройки звучания**
- ☹ **Низкая эффективность функции S.BASS**

Компьютеры и лучшие



ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Процессор	
Intel Celeron 1A GHz (256 KB L2-кэш)	$65
AMD Duron 1,0 GHz	$55
Материнская плата	
Чипсет Intel i815EP (B-Step) для Celeron	$80
Чипсет VIA Apollo KT133A для Duron	$80
Память	
128 MB PC133 SDRAM	$32
Видеокарта	
На чипе GeForce2 MX400, память 64 MB	$70
Жесткий диск	
20 GB, 7200 об/мин	$80
Монитор	
17" 1280 x 1024 @ 65 Hz	$175
Оптический дисковод	
CD-ROM 48X–52X	$30
Аудиоплата	
На чипе Yamaha 744	$15
Корпус	
Middle Tower ATX 250 Вт Codegen	$25
Клавиатура	
PS/2 BTC, Mitsumi, SVEN	$8
Мышь	
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	$5
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика	
Genius, Primax, SVEN, Typhoon, Umax	$20
Модем	
Внутренний PCI 56K V.90	$20
Сумма для ПК на базе Intel	**$650**
Сумма для ПК на базе AMD	**$620**
Принтер	
Canon S200, HP DeskJet 845C	$80–90

Этот выпуск ежемесячного обзора новинок украинского компьютерного рынка мы посвятим периферийному оборудованию. Но сначала расскажем о тех изменениях, которые произошли в рубрике «ПК месяца». Отныне оптимальные конфигурации будут просчитываться для каждой из платформ – Intel и AMD. Это было сделано исходя из реалий рынка: хотя популярность CPU от AMD растет, большинство продаваемых ПК все же оснащаются процессорами Intel. Да и соотношение цены и производительности – не единственный критерий выбора платформы для ПК.

За последние полгода мы не раз видели, что компьютерные комплектующие и периферия со временем могут не только дешеветь, но и дорожать. Похоже, в ближайшие месяцы список устройств, цены на которые возрастут, пополнят LCD-мониторы. До сих пор они становились все более доступными, благодаря чему на них появился реальный спрос и в Украине. Однако уже на протяжении определенного времени цены на некоторые комплектующие, из которых собираются LCD-мониторы, постепенно ползут вверх. До сих пор производителям удавалось удерживать стоимость готовых устройств на минимальном уровне, но недавнее подорожание ЖК-матриц – основного компонента монитора – похоже, заставит их поднять цены. О сущности и причинах происходящего заинтересованные читатели могут узнать по адресу *itc.ua/article.phtml?ID=9588*, мы же отметим, что, по данным представительства LG Electronics, с мая их модели с диагональю экрана 15" станут дороже на 7–10%. Так что, если вы решили покупать LCD-монитор, лучше не откладывать покупку.

В стане струйных принтеров, где, как показало наше последнее тестирование, разница в качестве печати и производительности между моделями одной ценовой категории практически исчезла, близится очередная «эпоха перемен». Прежде всего речь идет об очередном увеличении максимального разрешения. Первой стала Hewlett-Packard, объявившая о намерении обеспечить в своих будущих продуктах поддержку режима 4800 × 1200 dpi. О конкретных моделях пока не упоминается, но вполне очевидно, что в первую очередь улучшение характеристик коснется старших универсальных моделей и фотопринтеров. Буквально несколько дней спустя Lexmark продемонстрировала новую линейку, старший представитель которой, Lexmark Z65, обладает разрешающей способностью 4800 × 1200 dpi, Z55 «выдает» 3600 × 1200 dpi. Z35 и Z45 – 2400 × 1200 dpi, а младшая модель Z25 – 1200 × × 1200 dpi.

Трудно сказать, насколько сильно новые характеристики принтеров отразятся на внешнем виде отпечатанных на них фотографий и других документов. С одной стороны, несомненно, будет иметь место некоторое повышение качества. Однако разрешение увеличивается только в одном направлении. Из этого следует, что характеристики сопел значительных изменений не претер-

комплектующие: покупки месяца

пят, возрастет лишь точность позиционирования головки. Кроме того, практика показывает, что сегодня качество отпечатка определяется не столько разрешением, сколько минимальным размером чернильной капли. В этом отношении следует отметить прогресс Lexmark: от 5–7-пиколитровых капель она перешла в моделях Z55 и Z65 к 3-пиколитровым, что должно благотворно сказаться на виде фотографий. Специалисты утверждают: для того чтобы отпечатки струйного принтера по зернистости не отличались от химических фото, необходимо, чтобы объем капли не превышал 1 пл. Пока к этому рубежу ближе всех подошла Epson, представившая технологию получения 2-пиколитровых капель. На ее основе создается новая линейка фотопринтеров Epson, первый из которых – Stylus Photo 950 – уже анонсирован в Европе. Это весьма интересное устройство с раздельными чернильными картриджами повышенной емкости, штатным механизмом для подачи рулонной бумаги и авторезаком. Предусмотрена возможность печати на компакт-дисках и картоне толщиной до 1,5 мм. Стандартными интерфейсами являются USB 2.0 и FireWire (IEEE 1394).

Из интересных новинок, появившихся в Украине, стоит отметить новых представителей в линейке принтеров Canon. Это скоростные модели S520 и S750, а также фотопринтеры S820 и S900. Любопытна модификация S820D, предназначенная для прямой печати с цифровых камер и оборудованная считывателями карт флэш-памяти и LCD-экраном.

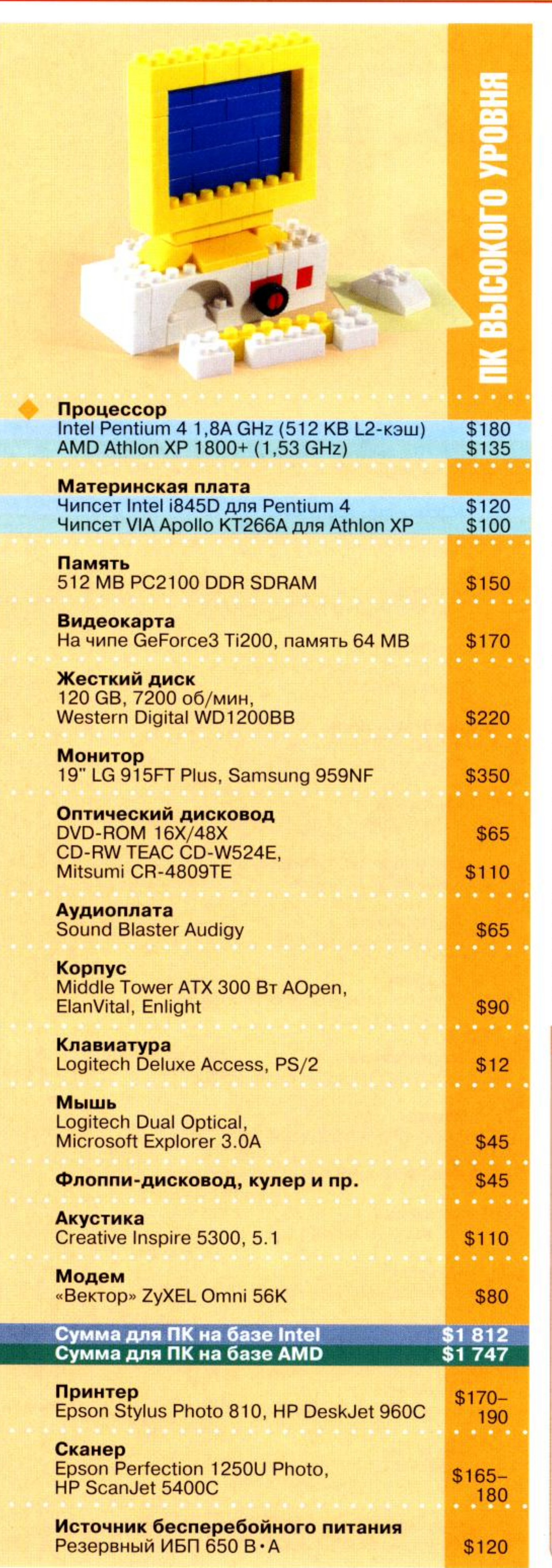
Что же делать тем, кто собирается в ближайшее время покупать или менять принтер? Если вы нацеливаетесь на недорогую или среднеуровневую модель – смело выбирайте одну из тех, что имеются на рынке уже сейчас: ничего принципиально лучшего в ближайшие несколько месяцев не появится. Из универсальных моделей за $130 и больше определенный интерес представляют Lexmark Z55 и Z65, которые должны стать доступны в Украине к середине мая. А вот выбор хорошего фотопринтера есть смысл отложить до лета, когда начнут появляться новинки от Epson.

Покупателей качественных сканеров ожидает ряд интересных новинок в ценовых диапазонах свыше $100. О том, что происходит в классе устройств стоимостью $100–150, мы расскажем в следующей статье, посвященной тестированию этих аппаратов. Помимо того, заслуживает внимания недавно появившийся в Украине по цене около $190 Microtek ScanMaker 4800 – модель с аппаратным разрешением 1200 × 2400 ppi и 48-битовой глубиной цвета изображения, передаваемого в компьютер, а также его модификация со слайд-модулем ScanMaker 4800 Plus, которая стоит примерно $210. В начале мая компания DataLux начинает поставки новых сканеров Umax – Astra 6600 и Astra 6650. Оба устройства имеют максимальное разрешение 2400 ppi и отличаются тем, что у Astra 6650 в стандартном комплекте поставки есть слайд-модуль. Младшая модель будет стоить $240, а старшая – $285.

Фотолюбителей наверняка заинтересует новость о том, что в отечественных компьютерных фирмах появился в продаже отличный полупрофессиональный сканер для фоторабот – Epson Perfection 2450 Photo. Он обеспечивает аппаратное разрешение 2400 × 4800 ppi, реальную 48-битовую глубину цвета, оптическую плотность D=3,3 и оборудован интерфейсами USB 2.0 и FireWire. Стоимость этого аппарата – около $380. ■

ПК среднего уровня

Процессор	
Intel Pentium 4 1,6A GHz (512 KB L2-кэш)	$140
AMD Athlon XP 1600+ (1,4 GHz)	$110
Материнская плата	
Чипсет Intel i845D для Pentium 4	$120
Чипсет VIA Apollo KT266A для Athlon XP	$100
Память	
256 MB PC2100 DDR SDRAM	$75
Видеокарта	
На чипе GeForce4 MX440, память 64 MB	$120
Жесткий диск	
40 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD400BB	$100
Монитор	
17" LG 795FT Plus, Samsung 757NF	$230
Оптический дисковод	
DVD-ROM 12X/40X	$55
Аудиоплата	
Sound Blaster Live! 5.1	$35
Корпус	
Middle Tower ATX 250 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$65
Клавиатура	
Logitech Deluxe Access, PS/2	$12
Мышь	
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	$25
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Акустика	
Creative DTT2200, 5.1	$85
Модем	
«Вектор» GVC SF-1156V/R21L (RF-1)	$65
Сумма для ПК на базе Intel	**$1162**
Сумма для ПК на базе AMD	**$1112**
Принтер	
Canon S300, HP DeskJet 920C	$100–120
Сканер	
Canon CanoScan D1250U2, Microtek ScanMaker 3800	$100
Источник бесперебойного питания	
Резервный ИБП 300 В•А	$75



ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Процессор	
Intel Pentium 4 1,8A GHz (512 KB L2-кэш)	$180
AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz)	$135
Материнская плата	
Чипсет Intel i845D для Pentium 4	$120
Чипсет VIA Apollo KT266A для Athlon XP	$100
Память 512 MB PC2100 DDR SDRAM	$150
Видеокарта На чипе GeForce3 Ti200, память 64 MB	$170
Жесткий диск 120 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD1200BB	$220
Монитор 19" LG 915FT Plus, Samsung 959NF	$350
Оптический дисковод DVD-ROM 16X/48X	$65
CD-RW TEAC CD-W524E, Mitsumi CR-4809TE	$110
Аудиоплата Sound Blaster Audigy	$65
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, ElanVital, Enlight	$90
Клавиатура Logitech Deluxe Access, PS/2	$12
Мышь Logitech Dual Optical, Microsoft Explorer 3.0A	$45
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$45
Акустика Creative Inspire 5300, 5.1	$110
Модем «Вектор» ZyXEL Omni 56K	$80
Сумма для ПК на базе Intel	**$1 812**
Сумма для ПК на базе AMD	**$1 747**
Принтер Epson Stylus Photo 810, HP DeskJet 960C	$170–190
Сканер Epson Perfection 1250U Photo, HP ScanJet 5400C	$165–180
Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 650 В•А	$120

Возможно, так происходит потому, что с деньгами в нашей стране стало менее туго, чем было раньше. Работает также принцип «первой покупки»: люди, купившие сканер год-два назад и, естественно, выбравшие один из популярных тогда сверхдешевых аппаратов, уже приобрели некоторый опыт его использования, «прочувствовали» преимущества и недостатки своей модели и окончательно выяснили, что же им нужно «для полного счастья». С этим набором пожеланий они и отправляются в магазин. В обоих случаях формулировка «хороший сканер» все чаще звучит в разговорах с продавцами.

Что же можно посоветовать такому покупателю? В первую очередь, разумеется, отказаться от моделей стоимостью до $100 в пользу более дорогих. И наши тестирования, и опыт множества пользователей показывают, что сканеры, находящиеся ниже и выше этого условного ценового порога, отличаются весьма существенно. У многих более дешевых моделей – устаревшие или просто обладающие низкими характеристиками светочувствительные матрицы, упрощенная конструкция, лишенная многих нужных элементов, маломощные и недостаточно точные шаговые двигатели... Отсюда – меньшая производительность, точность цветопередачи, надежность.

Предположим, что работа с фото и компьютерной графикой не является вашей специальностью и сканер вам нужен, так сказать, «для общих целей». Вряд ли в таком случае есть смысл тратить $200–400 на покупку полупрофессиональной или офисной модели. Таким образом, ценовой диапазон, в котором можно выбрать «хороший сканер», не предъявляя к нему специальных требований, лежит в пределах от $100 до $200.

Уже за $100 можно приобрести устройство вполне приемлемого качества, с аппаратным разрешением 1200 × 2400 пикселов на дюйм (ppi), не оборудованное модулем для сканирования слайдов. Практически все производители имеют в своих линейках по несколько таких моделей. Стоимость младших из них составляет от $100 до $150. Собственно, это и есть сканеры, которые за минимальную цену обеспечивают хорошее качество оцифровки оригиналов и приемлемое быстродействие, т. е. годятся для регулярной работы.

Эти же устройства имеют и модификации со слайд-модулем, либо встроенным в крышку, либо в виде дополнительного источника света, соединенного со сканером с помощью кабеля. Они адресуются, главным образом, фотолюбителям, и поэтому в их названиях не-

РАЗРЕШЕНИЕ СКАНЕРА

Современные сканеры стоимостью до $100 обычно обеспечивают аппаратное разрешение 600 × 1200 пикселов на дюйм (pixels per inch – ppi), а модели по $100–150 – 1200 × 2400 ppi. Эти характеристики в некоторой мере избыточны. Доказано, что для просмотра фото в электронном виде с хорошей детализацией достаточно отсканировать его с разрешением 100–150 ppi, для передачи по e-mail или размещения на Web-странице – 75–100 ppi, печати на струйном принтере – 200 ppi. Чтобы распознать текст, набранный обычным для книг и журналов шрифтом, хватит 300 ppi, а мелким – 400 ppi.

Казалось бы, разрешения свыше 600 ppi в домашних условиях не нужно вообще никому и никогда. Но это опять-таки не совсем верно. Попробуйте отсканировать, скажем, почтовую марку с разрешением 300 ppi и увеличить ее в 10 раз. Видите, как изображение распадается на квадратики, словно мозаика? Собственно, вы уже определили основную область применения высоких разрешений – сканирование малых оригиналов с их последующим увеличением. Чаще всего так поступают с фотографическими негативами и слайдами. Кроме того, для ретуши и фотомонтажа весьма желательно, чтобы разрешение картинки было в 1,5–2 раза выше того, которое требуется для печати.

Исходя из этого разрешение в 600 ppi можно считать, в принципе, достаточным для пользователя-непрофессионала, а 1200 ppi обеспечивают неплохой «запас» на случай, если он увлечется компьютерной графикой и перейдет к более серьезной работе.

«Куплю хороший сканер для дома»



Владимир Марчук,
Роман Хархалис

Фраза, вынесенная в заголовок, все чаще встречается авторам статьи как на форумах ITC Online, так и в частных беседах со знакомыми, которые просят проконсультировать по данному вопросу. Конечно, количество покупателей самых дешевых моделей пока намного больше, но число тех, кто интересуется более дорогими и, следовательно, качественными устройствами, в последнее время быстро растет.

редко фигурирует приставка Photo. Цены на них составляют от $120 до $170.

Немало сканеров со слайд-приставками и в ценовом диапазоне от $100 до $120. Однако это всего лишь «фото-версии» более дешевых устройств класса «до $100» со всеми присущими им недостатками.

Если вы готовы заплатить за сканер $160–170 и больше, вам предложат полноценную универсальную оснащенную модулем для оцифровки слайдов модель, обеспечивающую вполне достаточное для фотолюбительских нужд качество изображения.

Наибольший интерес для тех, кто ищет «хороший сканер», представляют два класса устройств: недорогие не оснащенные слайд-модулем стоимостью $100–150 и универсальные модели для фотолюбителей из ценового диапазона $160–220. Наши опросы продавцов компьютерной техники, разговоры со знакомыми пользователями и вопросы от читателей, поступающие в редакцию, свидетельствуют о том, что популярность обеих категорий сканеров сегодня идет в гору. Конечно, хотелось бы протестировать одновременно и те, и другие устройства, но количество места в журнале, увы, не безгранично. Сегодня мы выберем лучшие сканеры стоимостью $100–150, поскольку в последнее время появился ряд интересных новинок именно этого класса. А к теме «планшетных фотосканеров» наш журнал вернется в самое ближайшее время.

Резюме: если вы покупаете сканер впервые и хотите сразу приобрести качественную и надежную модель либо рассчитываете более-менее активно использовать устройство, не будучи при этом профессионалом в компьютерной графике, – выбирайте модель стоимостью от $100 до $150.



Acer Scan To Web S2W 5300U

Цена – $110

69/100

Неторопливый, но качественный сканер, отличающийся легкостью в управлении и привлекательным дизайном

ACER SCAN TO WEB S2W 5300U

Дочернее предприятие, выпускавшее сканеры Acer, отделилось от компании Acer Group, изменив имя на Benq. Соответственно, данная модель правильно именуется Benq S2W 5300U. Но на самом устройстве и на его коробке стоит логотип Acer, так что во избежание путаницы мы пока будем применять старую марку.

S2W 5300U – модель, предназначенная для развлекательных целей и использования в домашнем офисе. Дизайнеры Benq постарались сделать ее внешний вид как можно менее строгим. Пять кнопок для быстрого выполнения операций изготовлены из полупрозрачной пластмассы. В режиме ожидания они подсвечиваются изнутри одновременно, а во время сканирования – поочередно, создавая эффект «бегущего огня».

В комплект поставки устройства входят графический редактор PhotoExpress 3.0 SE и пакеты OCR от ABBYY – FineReader 4.0 Sprint и пробная версия FineReader 5.0 Office.

Оформление интерфейса драйвера позволяет комфортно работать со сканером даже новичкам. При необходимости возможна точная настройка параметров сканирования, хотя это немного затруднено из-за того, что управление ориентировано в первую очередь на неквалифицированных пользователей. С помощью опции множественного сканирования несложно оцифровать одновременно несколько участков оригинала с различными параметрами.

S2W 5300U демонстрирует умеренное быстродействие. Однако этот недостаток компенсируется весьма качественной работой с цветом, хорошей резкостью отсканированных тестовых образцов и одинаковой четкостью изображения по горизонтальной и вертикальной осям.

CANON CANOSCAN D1250U2

Компания Canon выпустила новый сканер с CCD-матрицей, выделяющийся поддержкой интерфейса USB 2.0. Правда, материнские платы с новой шиной пока найти очень непросто. К счастью, устройство совместимо и с нынешним стандартом USB, так что его неплохо бы купить «на вырост», в расчете на то, что при последующей модернизации ПК в него будет установлена системная плата с USB 2.0. Однако воспользоваться всеми преимуществами можно и сейчас – для этого понадобится приобрести отдельную плату-контроллер. Мы установили одну из них в нашей тестовой системе.

Скоростные характеристики D1250U2 действительно впечатляют. Если сканирование с низким разрешением происходит примерно с той же скоростью, что и у моделей с USB 1.1 (хотя и здесь аппарат продемонстрировал хорошие результаты), то на оцифровку фотографии 10 × 15 см с разрешением 1200 ppi требуется в 2–3 раза меньше времени, чем для других устройств. В низких разрешениях на быстродействие сильно влияет довольно длительная калибровка лампы, которая производится перед каждым сканированием и отнимает около 15 с.

Качество изображения, получаемого с помощью Canon D1250U2, очень высокое. Даже с настройками по умолчанию сканер обеспечивает отличную цветопередачу. Правда, при распознавании тестового факсимильного документа пришлось немного подкорректировать яркость и контрастность, что существенно улучшило результат, бывший до этого неудовлетворительным.

Вывод напрашивается сам собой: тот, кто сканирует много и с разрешениями больше чем 300 ppi, по достоинству оценит преимущества новой модели фирмы Canon и нового интерфейса.

CANON CANOSCAN N1240U

В этой компактной модели используется светочувствительная матрица CIS (контактный датчик изображения), не требующая сложной оптической системы, а



Canon CanoScan D1250U2

Цена – 559 грн

86/100

Качественный и быстрый сканер с прогрессивным интерфейсом по очень привлекательной цене. Лучшая покупка!



Canon CanoScan N1240U

Цена – 932 грн

74/100

Отличный портативный сканер для работы «на выезде». Однако технология CIS не позволяет надежно распознавать тексты из толстых книг, а цена немного завышена

значит, более компактная, дешевая и энергосберегающая, чем традиционные модули CCD. Толщина Canon N1240U в два раза меньше, чем любого из остальных протестированных нами сканеров. Небольшая масса и отсутствие дополнительного блока питания позволяют легко переносить устройство с места на место, а прилагаемая в комплекте подставка дает возможность хранить его в вертикальном положении, экономя место на столе.

По скорости цветного сканирования Canon N1240U опережает большинство конкурентов, а в монохромном режиме – лидирует. Правда, при вводе страницы в FineReader он использовал только 8-битовую шкалу градаций серого, но для качественного распознавания символов этого оказалось достаточно. При первом включении сканер производит калибровку в течение минуты, о чем драйвер предупреждает выводом соответствующего окна.

К сожалению, неплохие скоростные характеристики N1240U не подкрепляются точной цветопередачей. Собственно, на другой результат рассчитывать и не приходилось: хотя сами CIS-матрицы у Canon очень качественные и вполне способны корректно работать с цветом, питание от шины USB обусловило применение в данном устройстве маломощных светодиодов вместо яркой лампы. Это незамедлительно сказалось на воспроизведении цветов, сделав их несколько «грязноватыми».

В тесте на четкость изображения Canon 1240U демонстрирует лучшие результаты. Очевидно, это заслуга качественной CIS-матрицы – у нее отсутствует расфокусировка изображения, которая обычно бывает у недостаточно точных оптических систем дешевых CCD-модулей.

EPSON PERFECTION 1250U

В последнее время Epson активно развивает технологии цифровой обработки фотоизображений. Этим требованиям подчинены и сканеры данной марки: в первую очередь они предназначены для фоторабот. В результате наиболее популярна версия Perfection 1250U Photo, оснащенная модулем для сканирования слайдов. Однако и базовая модель тоже достаточно интересна.

В организации интерфейса драйвера Perfection 1250U учтена разница в квалификации пользователей: для новичков можно задействовать полностью автоматический режим, в котором для получения конечного результата достаточно нажать лишь кнопку *Сканировать*. Тип оригинала, размер области изображения и режим работы программа подбирает автоматически на основе данных предварительного просмотра. В «ручном» режиме для опытных пользователей становятся доступными практически любые настройки качества сканирования.

Подтверждая свое назначение, сканер продемонстрировал отличную оцифровку цветных изображений. В тесте на точность цветопередачи он вплотную подошел к лидеру. Четкость изображения также очень хорошая. Как и у большинства сканеров с CCD-матрицей и аппаратным разрешением 1200 × 2400 ppi резкость картинки по вертикали (в направлении хода каретки) несколько ниже, чем по горизонтали.

Производительность Perfection 1250U при цветном сканировании выше средней. Но следует учесть, что при внутреннем 48-битовом представлении цвета в компьютер передается только 24-битовое изображение. Время, показанное в тесте на скорость монохромного сканирования, довольно длительное – по этому показателю устройство от Epson занимает предпоследнее место. Соответственно, данную модель нельзя рекомендовать для ввода многостраничных документов.

HEWLETT-PACKARD SCANJET 4400C

Сканеры этой известной фирмы всегда были в почете у поль-



Epson Perfection 1250U

Цена – $155

75/100

Неплохой сканер для фоторабот, где скорость не особо важна. Но для этого лучше купить Perfection 1250U Photo, доплатив всего $15

Hewlett-Packard ScanJet 4400C

Цена – $106

75/100

Надежный, удобный, простой в управлении и качественный сканер, к сожалению, медленно работающий в монохромном режиме

зователей благодаря высокому качеству, надежности и удобству эксплуатации. Модель ScanJet 4400C продолжает линейку устройств среднего класса, предназначенных для домашнего офиса.

Данная модель, единственная из участвовавших в тестировании, оснащена двумя разъемами для подключения к портам USB и LPT. Последний, в общем, на сегодня уже является анахронизмом, но в целях совместимости его решено было сохранить.

В интерфейсе управляющей программы разработчики попытались совместить легкость в работе и широкие возможности настройки. Система меню позволит специалисту точно настроить режим сканирования. Важно и то, что для программы-инсталлятора и драйвера можно выбрать русский язык.

С цветными изображениями ScanJet 4400C работает очень быстро. В данном случае скорость не является альтернативой качеству: даже при том, что в компьютер передается лишь 24-битовое изображение, цвета остаются чистыми и насыщенными. По данному параметру сканер – один из лучших в тестировании. Примечательно, что цветные картинки при настройках по умолчанию получаются несколько осветленными, это улучшает их вид при просмотре на мониторе и распечатке на струйном принтере без дополнительной обработки.

Сканирование монохромных документов, к сожалению, происходит довольно медленно. Это несколько неожиданно, поскольку раньше сканеры Hewlett-Packard в указанном тесте стабильно занимали первые места. Можно предположить, что создатели ScanJet 4400C не стремились повысить данный показатель ввиду того, что сканер относится к нижней ценовой категории. «Реактивная» скорость, по-видимому, осталась уделом его старших собратьев.

MICROTEK SCANMAKER 3800

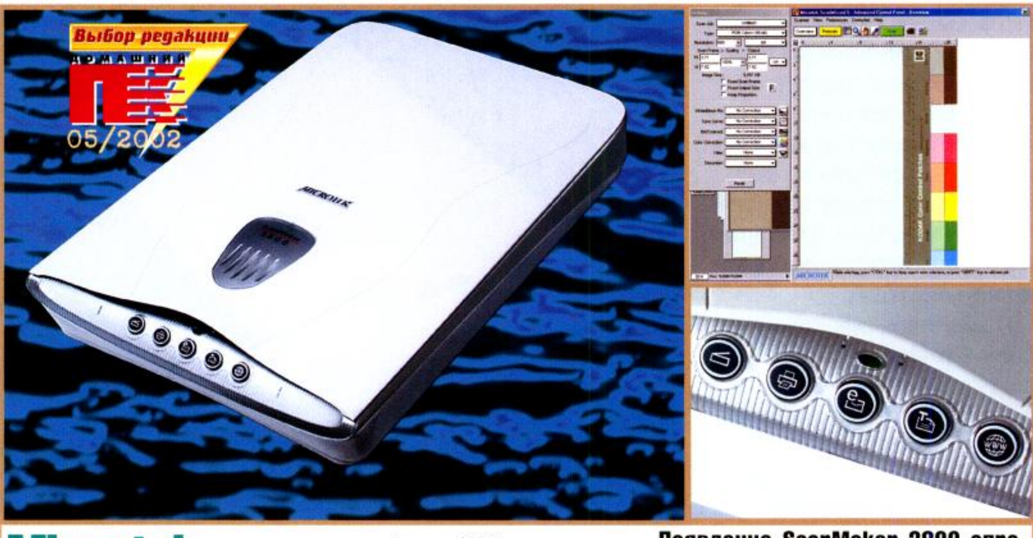
Младшая модель в новой линейке Microtek предназначена для домашнего использования. Благодаря стильному дизайну она будет одинаково хорошо смотреться и в жилой комнате, и в рабочем кабинете домашнего офиса.

В комплекте поставки сканера имеются программы оптического распознавания текста Fine Reader 4.0 Sprint и Fine Reader 4.0 Pro (пробная версия), поддерживающие русский и украинский язык. Также в состав сопровождающего ПО входят графические программы Adobe Photo Deluxe 4.0 и Adobe Photoshop 5.0 LE на двух отдельных компакт-дисках.

Разработчики управляющей программы оригинально решили проблему совмещения интерфейсов для новичков и опытных пользователей. Они просто создали две отдельные оболочки. По умолчанию запускается предельно упрощенная версия для начинающих, дизайн которой выполнен в стиле Windows XP. При переходе к расширенному варианту происходит перезагрузка оболочки и появляется окно с внушительным набором опций, вполне достаточным для подготовленного пользователя.

Что касается результатов тестирования Microtek ScanMaker 3800, то перед нами тот редчайший случай, когда отличное качество сканирования сочетается с высокой производительностью. В тесте на точность цветопередачи устройство от Microtek заняло первое место. Четкость картинки также оказалась превосходной, что обеспечило хорошие показатели и в испытании на распознавание текста.

Самым большим сюрпризом стало высокое быстродействие как в цветном режиме, так и в монохромном, где сканеры Microtek ранее демонстрировали только средние результаты. При этом сканирование производилось в относительно «тяжелом» (из-за большого объема передаваемой информации) 48-битовом режиме



Microtek ScanMaker 3800

Цена – $100

91/100

Появление ScanMaker 3800 опровергло тезис о том, что не бывает сканеров одновременно быстрых и качественных

ЖИТЕЛИ СЕТИ,
СМАХНИТЕ СЛЕЗЫ УСТАЛОСТИ С ГЛАЗ !
ЗАСТРАХУЙТЕ ВАШЕ ЗРЕНИЕ !



Вы много работаете

за компьютером ?

Ваши глаза быстро устают ?

Мониторы LG FLATRON.

Плоский экран.

Страховой полис для ваших глаз!

В отличие от обычных мониторов с плоским экраном модель LG FLATRON имеет три плоские поверхности:

- Плоская поверхность экрана
- Внутренняя плоская поверхность трубки
- Плоская поверхность изображения

Вот преимущества, которыми обладает этот монитор:

- Не утомляются глаза
- Нет искажений
- Нет стабилизирующих нитей.

Если Вы хотите наслаждаться поистине живой картинкой - остановите свой выбор на LG FLATRON.

FLATRON® 795FT Plus

Тип трубки - Flatron, диагональ: 17"
Видимая область: 16.01" Шаг: 0.24мм
Фокус: двойной динамический
Покрытие: W-ARAS
Размер изображения: 325x244мм
Максимальное разрешение: 1600x1200 / 75Гц
Частота горизонтальной развертки: 30 - 96КГц
Частота вертикальной развертки: 50 - 160Гц
Размер (ШхГхВ): 518x570x560мм, вес: 21кг

17" монитор FLATRON® 775FT
17" монитор FLATRON® 774FT
17" монитор FLATRON® 776FM
19" монитор FLATRON® 915FT Plus
19" монитор FLATRON® 995FT

Дистрибьюторы: Киев "DataLux" (044) 249-63-03 • "ERC" (044) 230-34-74 **Запорожье** "Рома" (0612) 32-69-30 **Одесса** "Алгри" (0482) 37-95-15, 42-95-59 • "Prexim-D" (048) 777-22-77

Киев "НИС" (044) 234-3838 • "e.service" (044) 464-7777 • "Unitrade" (044) 461-9-460 • "Епос" (044) 462-5268 • "Нафком" (044) 241-95-30 • "Каре" (044) 490-6687 • "Ноос 2000" (044) 201-4969 • "МКС" (044) 416-1181 • "Дом Радио" (044) 461-96-43 • "Компасс" 531-9730 • "MByte" 296-5642 • "Ланжерон" 253-8789 • "Диавест" 216-2502 • "Корифей" 450-1841 **Одесса** "Компьютерный дом" (048) 728-7028 • "Н-Бис" (048) 777-70-70 • "НТКом" (048) 728-83-15 **Днепропетровск** "ТЮЗ" 0562 32-03-50 • "Санторин" 92-39-78 • "Сервис" 37-30-03 **Донецк** "Техника" (0622) 93-34-77 • "Интервест" (062) 335-77-45 • "МКС" (062) 292-93-03 • "НЭП" (062) 334-00-68 **Харьков** "МКС" (0572) 14-95-21 • "Спецвузавтоматика" (0572) 19-15-05 • "Небесная сеть" (0572) 19-14-94 **Луганск** "Протон" (0642) 610-999 • "Интех" (0642) 55-35-08 **Львов** "Техника для бизнеса" (0322) 97-11-04 • "Диавест-Львов" (0322) 75-68-56 • "Алекс" (0322) 33-11-39 **Севастополь** "Оптима-Крым" (0692) 54-83-41 **Запорожье** "Комп'ютерний Всесвіт" (0612) 32-55-88 • "Комплайн" (0612) 62-41-11 **Ивано-Франковск** "Хосе" (0342) 55-95-55 **Тернополь** "Озон" (0352) 22-65-42 **Ужгород** "Смок" (0312) 61-54-44 **Чернигов** "Элвира" (0462) 10-20-02 **Николаев** "Ай-ти" (0512) 50-03-88 • "С.В.Ком" (0512) 47-53-00 **Херсон** "LT" (0552) 42-56-03 • "Интерком" (0552) 326-546

Киевский центральный сервисный центр "Лагуна Сервис": тел. (044) 412-4219



Umax Astra 4400

Цена – $103

67/100

У данной модели невысокое быстродействие сочетается с посредственной цветопередачей. На сегодня это не самый удачный выбор

для цветной фотографии и 16-битовом – для текста.

UMAX ASTRA 4400

Эта модель от известного производителя сканеров – фирмы Umax – выпускается в слегка угловатом невысоком корпусе. Впрочем, небольшая толщина (не намного больше, чем у CIS-устройств) характерна для большинства сканеров, принявших участие в тестировании. В качестве недостатка следует отметить, что только у Astra 4400 крышка не отсоединяется или не приподнимается для сканирования объемных оригиналов, например толстых книг.

В комплект поставки входит программа OCR FineReader 4.0 Sprint, поддерживающая русский и украинский язык распознавания.

Управляющая программа VistaScan, традиционно применяемая со сканерами Umax, имеет два варианта интерфейса: для начинающих и опытных пользователей. В первом случае доступны лишь настройки типа оригинала и «пункта назначения» для отсканированной картинки, во втором – можно задать множество параметров, в том числе и таких, которые встречаются достаточно редко, например опция удаления растра с печатных изображений.

В тестах на быстродействие Astra 4400 не продемонстрировала ничего выдающегося. Это неудивительно, поскольку сканирование производилось в режимах с большой разрядностью: 48 бит – для цветных картинок и 16 бит – для монохромных. Изображение с такой глубиной цвета реально передается в ПК, что доступно не всем участвовавшим в тестировании устройствам. Стоит отметить: перед каждым сканированием производится разогрев лампы (10–15 с), который сильно снижает производительность работы с многочисленными шаблонными оригиналами.

Несмотря на высокую разрядность изображения, точность цветопередачи весьма посредственная. Для офисного применения это не имеет значения, однако для более требовательных пользователей может оказаться критичным.

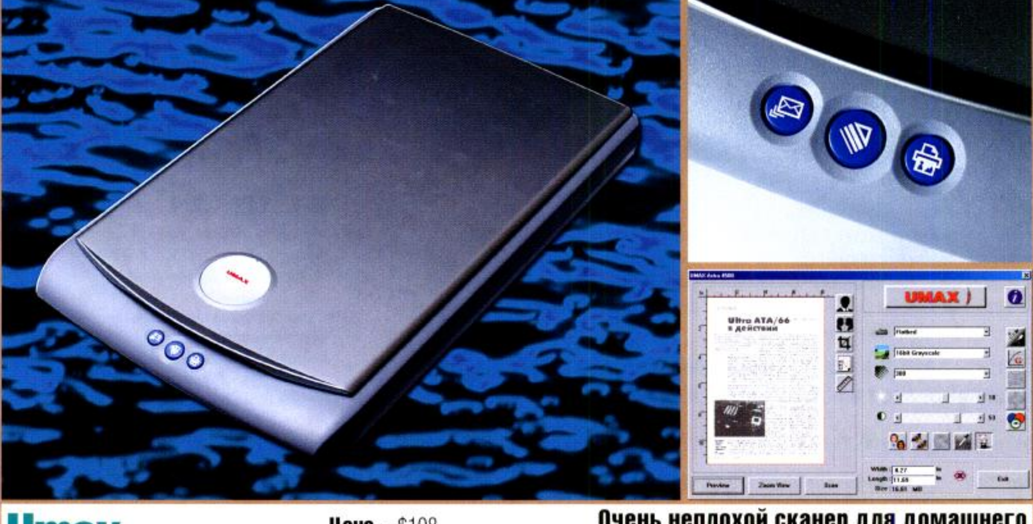
UMAX ASTRA 4500

Старшая модель от Umax выделяется среди протестированных CCD-устройств элегантным дизайном и наименьшей толщиной корпуса. Хранить сканер можно и в вертикальном положении – для этого в его комплекте есть специальная подставка.

Более высокий класс Astra 4500 по сравнению с предыдущей моделью подчеркивается и строгим интерфейсом управляющей программы, в котором не так много ярких цветов и картинок, зато есть богатые возможности настройки режимов сканирования. Набор OCR-программ, входящих в комплект поставки, расширен и включает в себя пакеты ABBYY FineReader 4.0 Sprint и FineReader 5.0 Office Try & Buy, поддерживающие русский и украинский язык, а также Xerox Text Bridge, который эти языки распознавать не может, и потому не очень полезен отечественному пользователю. Упорядочить отсканированные изображения поможет удобная и функциональная программа PaperPort Document Manager.

По скорости сканирования цветных тестовых образцов сканер от Umax находится в середине «турнирной таблицы». Но нельзя забывать, что испытание проходило при максимальных установках качества, т. е. в ПК передавалось 48-битовое изображение. Если установить 24-битовую разрядность, то производительность Astra 4500 возрастает в 1,5–2 раза. Следует особо отметить выдающиеся скоростные характеристики этой модели при сканировании текста – она затратила на считывание листа формата А4 всего 24 с. Такое быстродействие позволяет обеспечить неплохой темп ввода многостраничных документов.

Что касается точности цветопередачи, то Astra 4500 практически не отличается от младшей модели.



Umax Astra 4500

Цена – $108

74/100

Очень неплохой сканер для домашнего офиса, где высокая точность цветопередачи не требуется, но важна скорость ввода текстовых документов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СКАНЕРОВ И РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

Модель	Интерфейс	Тип светочувствительного элемента	Аппаратное разрешение, ppi	Глубина цвета внутр./внеш., бит	Производительность, баллы*		Качество, баллы*		Итоговая оценка, баллы	Цена, $
					в цветном режиме	в монохромном режиме	в цветном режиме	в монохромном режиме		
Acer Scan to Web S2W 5300	USB	CCD	1200 × 2400	48/н/д	55	35	98	87	69	110
Canon CanoScan D1250U2	USB, USB 2.0	CCD	1200 × 2400	48/24	100	77	89	86	86	559 грн
Canon CanoScan N1240U	USB	CIS	1200 × 2400	48/24	69	100	51	100	74	932 грн
Epson Perfection 1250U	USB	CCD	1200 × 2400	48/24	74	47	90	89	75	155
HP ScanJet 4400C	LPT, USB	CCD	1200 × 1200	48/н/д	92	51	81	88	75	106
Micotek ScanMaker 3800	USB	CCD	600 × 1200	48/48	92	82	100	89	91	100
Umax Astra 4400	USB	CCD	1200 × 2400	48/48	69	64	59	87	67	103
Umax Astra 4500	USB	CCD	1200 × 2400	48/49	61	96	59	87	74	108

* По 100-балльной шкале (чем большее значение, тем лучше).

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ СКАНЕРЫ И ЧТО МЫ УЗНАЛИ

Программа испытаний сканеров претерпела изменения по сравнению с предыдущими тестированиями. На этот раз мы смогли оценить некоторые новые аспекты работы наших подопечных.

Первый тест на быстродействие в цветном режиме мы провели, используя в качестве оригинала фотографию размером 10 × 15 см вместо ранее используемого рисунка большего формата. Очевидно, что в эпоху создания цифровых фотоархивов значительную часть цветных изображений, отсканированных пользователями, будут составлять именно фотоснимки, а формат 10 × 15 см пользуется наибольшей популярностью. Поэтому результаты нашего теста дадут ответ на вопрос: «Сколько времени займет сканирование *обычной* фотографии?».

Оцифровка снимка с разрешением 300 ppi на современном недорогом, но качественном сканере занимает от 20 до 40 с. Двукратный разброс между минимальным и максимальным значением внушает опасения по поводу удобства работы с более медленными моделями. Но в действительности все немного по-другому. Во-первых, результат порядка 40 с продемонстрировал только один сканер – Acer S2W 5300, что и дало основание назвать его «медленным» и не рекомендовать тем, кому нужна высокая производительность. Все остальные аппараты затратили на работу 22–30 с, т. е. практически одинаково. Во-вторых, что такое 5–10 с разницы для человека, который сканирует от силы десяток фотографий за один раз, да и то в свободное время? Поэтому вес оценки за быстродействие в цвете при выведении итогового балла был минимальным.

Интересные результаты дал также тест со сканированием той же фотографии с разрешением 1200 ppi. Правда, мы не включили их в итоговую оценку, так как Microtek ScanMaker 3800 обладает оптическим разрешением 600 ppi и сравнение его результатов с остальными было бы не совсем корректным. Большинство устройств справились с этой задачей за 4–5 мин. Только медленный Acer S2W 5300 затратил чуть больше 9 мин, что, естественно, характеризует его не с лучшей стороны. Но настоящий фурор произвел Canon CanoScan D1250U2 с интерфейсом USB 2.0. Он выполнил сканирование всего за 1 мин 18 с (в 3–4 раза быстрее, чем модели с предыдущей версией интерфейса!). Отрадно видеть такой прогресс во времена, когда новые модели зачастую лучше прежних всего на несколько процентов.

Точность передачи цветов оригинала – один из важнейших параметров, характеризующих потребительское качество сканера. Для его определения мы отсканировали цветовую таблицу Kodak Q-16 (лист специальной бумаги, на котором напечатаны прямоугольники, окрашенные в эталонные цвета) с разрешением 300 ppi, а полученное изображение проанализировали в программе Adobe Photoshop 6.0 на предмет отклонения цветовых составляющих во всех образцах от идеальных значений, сгенерированных компьютером. По результатам измерений для каждой модели выводилась усредненная оценка качества цветопередачи, учитываемая затем при выставлении итогового балла.

С одной стороны, такая методика позволяет довольно точно определить сканеры, которые лучше всего подходят для работы с цветом. С другой – различия между моделями хоть и есть, но имеют значение, как правило, только для профессионалов. Обычный пользователь, сканирующий фотоснимки из домашнего архива, вряд ли заметит разницу между картинками, полученными на устройствах с оценкой 80 и 90 баллов по нашей шкале. Более того, гораздо сильнее исказят оттенки на фотографии монитор, на котором их будут просматривать, и струйный принтер, использованный для их распечатки. Так что не стоит преувеличивать значение этой оценки. Но и пренебрегать ею тоже нельзя: грубых ошибок ни один современный сканер не допустит, но сильно отставшие в тесте модели сделают цвета «грязноватыми», а картинку – «мутной».

Итак, что же показал тест на точность воспроизведения цветов? Модели от производителей, славящихся хорошими профессиональными сканерами либо про-

сто старающихся выпускать качественные устройства среднего класса, подтвердили свое реноме. Canon, Epson, Hewlett-Packard и Microtek создали отличные аппараты с CCD-матрицами. Удивил Acer S2W 5300, который оказался в отношении цветопередачи значительно лучшим, чем мы ожидали. Подтвердились и опасения по поводу моделей с питанием от шины USB: даже Canon, чьи CIS-устройства всегда были на высоте, не смогла обеспечить качественный цвет при скудной подсветке от светодиодов.

Серия тестов на сканирование в монохромном режиме открывается замером времени ввода листа формата A4 (210 × 298 мм) в режиме Grayscale, рекомендованном для распознавания текста в программе ABBYY Fine Reader 5.0, с разрешением 300 ppi. Заметим, что полученные данные имеют большое значение для оценки сканеров, так как распознавание текста – задача, очень часто встречающаяся при использовании такого устройства дома, причем, как правило, требуется вводить в ПК многостраничные документы. При этом даже незначительный прирост производительности может дать заметный выигрыш во времени выполнения всей работы. Лидеры в этом тесте – Canon N1240U и Umax Astra 4500. Лишь немного отстают от них Microtek ScanMaker 3800 и Canon D1250U2.

Последнее испытание – распознавание текста, отсканированного поочередно всеми нашими «подопечными», в программе ABBYY Fine Reader 5.0. Чтобы описать его итоги, лучше всего перефразировать известное высказывание о полковнике Кольте и сказать: «Бог создал сканеры разными, но Fine Reader 5.0 уравнял их шансы». Действительно, с появлением этой версии популярной программы разница в результатах отдельных моделей практически исчезла. Качество распознавания теперь в основном определяется свойствами оригинала и возможностями Fine Reader. Даже весьма посредственные, блеклые и размытые факсимильные и машинописные копии считываются практически безошибочно. Если же еще немного «ухудшить» их, то процесс распознавания срывается полностью. В нашем тестовом документе, содержащем распечатку статьи «Компьютерного Обозрения», переданную по факсу, мы получили от 1 до 5 ошибок на 1000 знаков (0,1–0,5%!), что можно считать примерно одинаковыми результатами.

ИТОГИ

Итак, встречаем победителя – **Microtek ScanMaker 3800**. Данная модель награждается знаком «Выбор редакции» за победу и «по очкам», и по нашим субъективным впечатлениям. Это один из немногих виденных нами сканеров, обеспечивающих одновременно высокое качество и отличное быстродействие во всех режимах.

Внимания покупателей заслуживает и **Canon CanoScan D1250U2**. Он немного уступил победителю во всех тестах, кроме скоростного сканирования в цвете, но зато обладает одним неоспоримым преимуществом – поддержкой интерфейса USB 2.0. Несмотря на то что этот стандарт пока практически не распространен, мы все же советуем купить данную модель «впрок» – покупка адаптера или замена материнской платы позволят резко повысить его производительность. А пока мы присуждаем ему знак «Обратите внимание!».

Из других интересных вариантов выбора стоит упомянуть «библиотечный сканер» Canon CanoScan N1240U, который отлично подойдет для использования вместе с ноутбуком «на выезде» (например, в читальном зале библиотеки или архиве), обеспечит быстрый и качественный ввод текста и черно-белых иллюстраций, да и с цветом работает приемлемо. Для домашнего офиса или пользователям, не требовательным к точности цветопередачи, можно посоветовать и Umax Astra 4500 – также очень быстрый в монохромном режиме. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

Марка	Компания	Номер телефона
Acer	«Навигатор»	(044) 241-9494
Canon	MByte	(044) 254-4880
Epson	E.R.C.	(044) 230-3474
Hewlett-Packard	DataLux	(044) 249-6303
Microtek	«Иква»	(044) 455-6333
Umax	DataLux	(044) 249-6303


Microsoft

Супертест: оптические мыши

Максим Потапов

Оптические мыши в особом представлении не нуждаются – они стали привычным атрибутом современных ПК. Преимущества этих устройств очевидны даже для тех, кто еще не пробовал их в деле. Оптический сенсор – это, конечно же, более совершенное устройство, чем конструкция из шарика, валиков, шестеренок и фотоэлементов. Оптическим мышам не нужна регулярная чистка, и их точность не снижается со временем. Единственная область, где они традиционно уступали «шариковым» мышам, – это компьютерные игры, в которых требуется совершать молниеносные движения. Но теперь и эта проблема решена, и лучшие из 16 оптических мышей, протестированных нами, являются великолепным игровым манипулятором и одновременно совершенным рабочим инструментом.

Оптические сенсоры нового поколения способны реагировать на самые быстрые движения игрока. Ими оснащены мыши Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A, Logitech MouseMan Dual Optical, а также Logitech Wheel Mouse Optical и Pilot Wheel Mouse Optical. Другие модели, представленные в этом тестировании, требуют более спокойного стиля игры, слишком резкие движения «сбивают их с толку». Мы уделим особое внимание нашим фаворитам, а также определим наиболее удачные модели из недорогих мышей.

Игровые способности, конечно же, не единственный критерий оценки оптических мышей, но он является важнейшим, коль скоро мы говорим об их использовании в домашних условиях. Если мышь хорошо показывает себя в играх, это свидетельствует об удобстве ее формы и высоком быстродействии оптики, что немаловажно и для работы. Тем не менее, если говорить о профессиональном применении, эргономика и функциональность выходят на первый план. Рука должна удобно располагаться на мыши, а дополнительные кнопки – быть легкодоступными. Для игр же необходимо другое: мышь должна легко отрываться от стола и удерживаться рукой. И здесь эргономичная форма не всегда уместна, а дополнительные кнопки могут мешать.

Многие качества мыши одинаково важны и для игроков, и для профессионалов. Прежде всего – ее способность легко скользить по коврику, что зависит от качества ее «ножек» (так мы будем называть кусочки гладкого пластика, посредством которых мышь соприкасается с поверхностью коврика). Запястье устает в первую очередь из-за чрезмерных усилий, прилагаемых для передвижения мыши.

Не менее важны конструкция и жесткость кнопок: они должны нажиматься легко и в то же время быть достаточно упругими. Колесико должно без усилий прокручиваться и не создавать препятствий для нажатия. При этом клавиши и колесо прокрутки могут работать более или менее шумно.

Наконец, необходимы качественные, функциональные и, самое главное, – регулярно обновляемые драйверы.

Чтобы рассмотреть индивидуальные особенности мышей, о каждой из них мы поговорим отдельно. Оценки выставлялись по категориям «В играх» и «В работе», и на их основании был выведен результирующий «ДПК-рейтинг».

ЦЕНОВОЙ ДИАПАЗОН ОТ $25 ДО $50

Logitech MouseMan Dual Optical

Один оптический сенсор хорошо, а два – лучше. До чего же простая и вместе с тем гениальная идея! Микропроцессор этой мыши способен «выбрать» из двух оптических сенсоров тот, который дает более точную картину смещения отражающей поверхности в данный момент времени (например, за счет того, что он расположен к ней под более выгодным углом). Таким образом, если один из сенсоров «ошибется», его «выручит» другой, что уве-

МЫШЬ ДЛЯ ИГР: ОПТИЧЕСКАЯ ИЛИ ШАРИКОВАЯ?

Для заядлых игроков, годами использующих одну и ту же мышь, преимущества оптической технологии могут показаться неочевидными. Но стоит попробовать одну из лучших мышей, представленных в данном тестировании, – и возвращаться к шариковой уже не захочется. И на то есть объективные причины.

Шарик имеет значительную массу, а следовательно, и инерцию. Поэтому при резком развороте прицел не останавливается мгновенно, а продвигается чуть дальше. Даже если просто приподнять мышь и аккуратно поставить ее на место, курсор все равно сделает скачок минимум на полсантиметра. Однако привыкнув к шариковой конструкции, мы неосознанно компенсируем подобный люфт, совершая «доводку» курсора или прицела всякий раз после «приземления» мыши.

У оптики же нет инерции, нет прокруток, и потому курсор остается практически в том же месте, где мы оторвали мышь. Таким образом, требуется минимум усилий для того, чтобы точно целиться, находясь в движении.

Шариковая мышь не дает игроку уверенности, ведь на ее точность оказывает негативное влияние множество факторов – загрязненность валиков, износ механики и даже влажность пластикового коврика. Оптическое устройство этих недостатков лишено, и потому только оно может дать игроку ощущение полного контроля над игровым процессом.

Главная особенность оптических мышей заключается в том, что при использовании в активных играх для них требуется устанавливать высокую чувствительность (или акселерацию). Ускорять курсор программными средствами приходится потому, что оптический сенсор у большинства моделей не способен отследить слишком быстрое перемещение. Но, с другой стороны, именно при высокой чувствительности и реализуется весь потенциал оптической мыши: в отличие от шариковой она и в этом случае позволяет очень точно прицеливаться. Играть же с повышенной чувствительностью гораздо проще, ведь тогда рука совершает минимальные движения.

БЕСПРОВОДНЫЕ МЫШИ – НЕ ДЛЯ ИГР!

Отсутствие провода – это дополнительный комфорт и в работе, и в игре. Однако беспроводная мышь (тем более оптическая) значительно тяжелее своей проводной сестры, так как она «нагружена» батарейками или аккумуляторами.

Еще более серьезная проблема – низкая частота опроса, свойственная беспроводным мышам. В лучшем случае она достигает 80–90 Hz, что нельзя назвать удовлетворительным для самых активных игр. А у некоторых моделей и того меньше – 40–50 Hz, что уже неприемлемо и для обычной работы.

личивает надежность мыши, ее способность не «терять» курсор. Как следствие, MouseMan Dual Optical в наименьшей степени требовательна к оптическим свойствам коврика.

Эта мышь обладает повышенной частотой сканирования и рекордной разрешающей способностью 800 dpi, что свойственно всем продуктам Logitech, построенным на оптическом сенсоре нового поколения (они идут со значком «2x Optical» на коробке). Два таких сенсора, действующих вместе, обеспечивают ей великолепную устойчивость в наиболее динамичных играх. В то же время высокая разрешающая способность делает ее наилучшим инструментом для самой скрупулезной работы.

Форма MouseMan Dual Optical уникальна тем, что ее эргономичность никак не вредит игровым качествам мыши. При работе ладонь удобно упирается в выпуклый корпус, и пальцы свободно располагаются на кнопках. В игре ее можно удерживать так же или только кончиками пальцев за резиновые «бортики». И в этом ее важнейшее достоинство для профессиональных игроков в Quake III и тому подобные игры. Ведь только пальцами, а не всей кистью, можно придать мышке максимальное ускорение и совершать в игре развороты с предельной скоростью и частотой.

КОВРИК НУЖЕН, ПРИЧЕМ ХОРОШИЙ!

Несмотря на все заверения производителей, что оптическая мышь прекрасно обходится и без коврика, мы настоятельно рекомендуем его использовать. Хотя бы для того, чтобы предотвратить износ ножек, от качества которых зависит способность мышки скользить по коврику. Это, кстати, настоящая ахиллесова пята дорогих моделей, которые приобретаются не на один год. Проблему решили бы специальные наклейки из тефлона, но на нашем рынке они недоступны, да и стоят немало – порядка $7–10.

Подобрать коврик для оптической мыши нелегко. С одной стороны, он должен быть достаточно скользким, а с другой – создавать наилучшие условия для работы оптического сенсора. Таким образом, лучше, если пластик будет матовым, с как можно более мелким рисунком. Подобные требования обусловлены самим принципом работы оптической мыши: она «фотографирует» поверхность коврика с заданной частотой и затем определяет направление движения, сравнивая полученные «кадры» между собой.

Найти в продаже пластиковый коврик, который удовлетворял бы любую оптическую мышь, нам не удалось. Зато мы сделали открытие, что дешевый «тряпичный» коврик светло-серого цвета для этой цели подходит наилучшим образом. Ткань на нем не очень плотная, и сквозь нее просвечивается резиновая подложка. Получается светлая поверхность с мельчайшей сетью черных точек. Тестировали устойчивость оптики мы именно на таком коврике, заодно можно было оценить и качество ножек. Ведь большинство мышей, которые легко передвигаются по тканевому коврику, еще лучше скользят по пластиковому.

MouseMan Dual Optical обладает значительной, чтобы не сказать избыточной, массой. С одной стороны, это помогает целиться и усиливает ощущение контроля, когда «бросаешь» мышь из стороны в сторону. С другой – кисть и запястье при активных движениях устают гораздо быстрее.

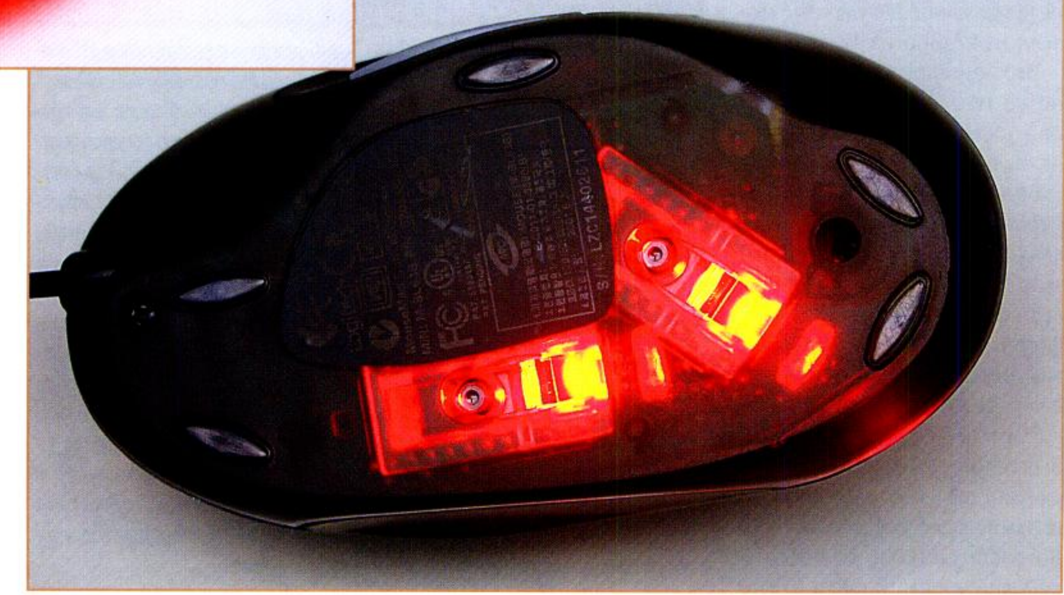
Кнопки MouseMan Dual Optical сделаны просто изумительно: их ход, размер, расположение и даже «звучание» выше всяких похвал. Боковая кнопка никогда не мешает, но в случае необходимости ее легко задействовать. Колесико также выполнено безупречно – четко фиксируется, легко прокручивается и хорошо нажимается.

У MouseMan Dual Optical очень качественные ножки, но они весьма миниатюрны, так что стереть их можно довольно быстро. Поэтому нужно обязательно использовать хороший коврик, причем желательно пластиковый. Имея значительную массу, MouseMan Dual Optical по ткани скользит хуже.

Отдельных слов заслуживают драйверы, универсальные для всех мышей Logitech. По качеству и функциональности они



Форма MouseMan Dual Optical уникальна тем, что ее эргономичность никак не вредит игровым качествам мыши. В игре ее можно удерживать кончиками пальцев за резиновые «бортики»

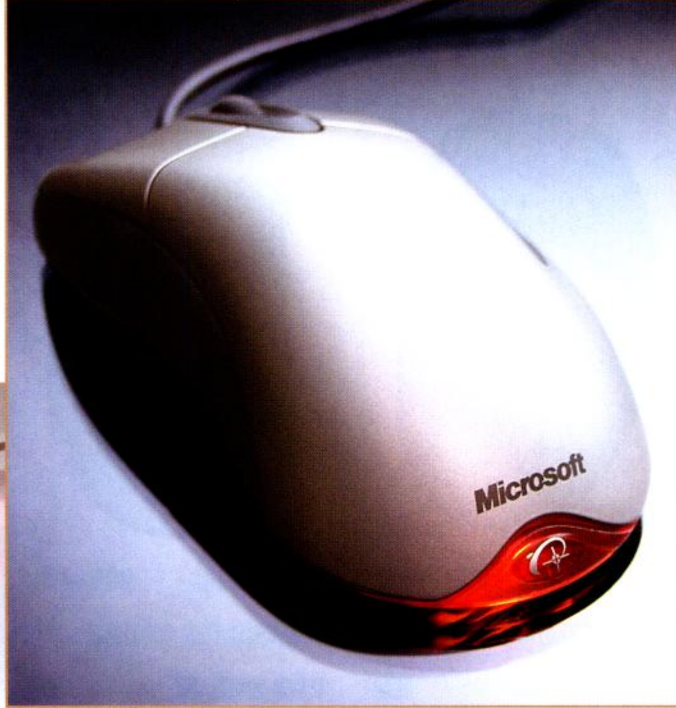


Микропроцессор этой мыши «выбирает» из двух оптических сенсоров тот, который в данный момент времени находится под более выгодным углом к отражающей поверхности

не имеют себе равных, если не считать Microsoft. Только в них реализована возможность установки частоты опроса порта PS/2. Пользуясь случаем, дадим совет, актуальный для всех мышей Logitech: чтобы избежать проблем с инициализацией колеса прокрутки в Quake III и других играх, необходимо включить в драйверах опцию Scroll in active window only.

Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A

Это самая высокотехнологичная мышь на сегодняшний день. Ее оптический сенсор «фотографирует» поверхность коврика с частотой 6000 кадров в секунду, тогда как конкуренты способны в лучшем случае на 2500. Топ-модели Logitech выдержива-





Когда кладешь руку на IntelliMouse Explorer 3.0A, складывается впечатление, что эту мышь сделали по слепку твоей кисти. Ее нельзя удерживать кончиками пальцев, но для большинства игроков это и не обязательно

Внешний вид IntelliMouse Explorer 3.0A просто великолепен. Серебристый корпус с улучшенной «аэродинамикой», красный горящий «глаз»...

LOGITECH MOUSEMAN DUAL OPTICAL

ИНТЕРФЕЙС	USB+PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	4
PS/2 RATE, HZ	162
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	100
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	100
ЦЕНА, $	46

100/100

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0A



ИНТЕРФЕЙС	USB+PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	5
PS/2 RATE, HZ	200
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	100
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	100
ЦЕНА, $	44

100/100

LOGITECH WHEEL MOUSE OPTICAL



ИНТЕРФЕЙС	USB+PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	3
PS/2 RATE, HZ	196
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	90
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	80
ЦЕНА, $	34

85/100

LOGITECH PILOT WHEEL MOUSE OPTICAL



ИНТЕРФЕЙС	USB+PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	3
PS/2 RATE, HZ	196
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	90
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	75
ЦЕНА, $	25

80/100

ют любые ускорения, встречающиеся в реальных условиях, но если очень постараться, их вполне можно «обогнать». Быстродействие IntelliMouse Explorer 3.0A превосходит все человеческие возможности быстро двигать мышью по коврику.

Внешний вид IntelliMouse Explorer 3.0A просто великолепен. Серебристый корпус с улучшенной «аэродинамикой», красный горящий «глаз»... Такая вещица станет украшением рабочего стола. Да и использовать ее – одно удовольствие. Когда кладешь на нее руку, складывается впечатление, что эту мышь сделали по слепку твоей кисти. Все пять кнопок расположены очень удобно, так что большинство рутинных операций в офисных и графических приложениях можно выполнять без помощи клавиатуры.

Хотя IntelliMouse Explorer 3.0A имеет достаточно солидные размеры и в ее корпусе отсутствуют резиновые вставки для захвата, она отрывается от стола без проблем. Ведь у нее небольшая масса, и своей гладкой поверхностью она просто «приклеивается» к ладони, так что даже не приходится напрягать пальцы для того, чтобы ее удержать. Однако же, если ладонь абсолютно сухая, тогда мышь выскальзывает. Поэтому перед началом жарких сражений придется поплевать на руки (дальше они и сами станут влажными).

Другая особенность IntelliMouse Explorer 3.0A заключается в том, что ее нельзя удерживать кончиками пальцев, как MouseMan Dual Optical. Но для большинства игроков это не обязательно, и они будут полностью удовлетворены «маневренностью» IntelliMouse Explorer 3.0A.

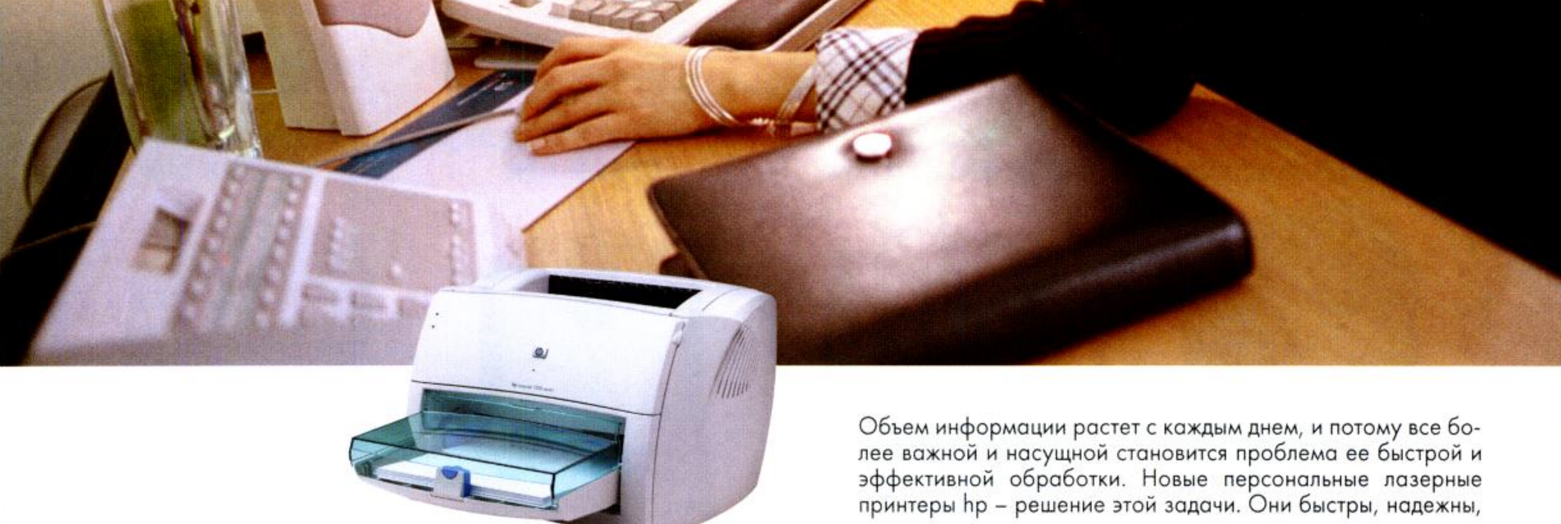
IntelliMouse Explorer 3.0A великолепно скользит по ткани, лучше, чем любая другая мышь. А вот с другими ковриками беда: ее ножки буквально прилипают к пластиковой поверхности, что ужасно мешает и в играх, и в работе. Так что пользователи этой мыши просто обречены использовать тканевый коврик, ведь при скудном выборе на нашем рынке найти подходящий пластиковый вряд ли удастся.

Кнопки IntelliMouse Explorer 3.0A обладают оптимальной глубиной хода. Они не жесткие, но быстро возвращаются в исходное положение, что позволяет нажимать на них с большой частотой (важное качество для игр). Для того чтобы задействовать боковые кнопки, необходимо совершить минимальное движение большим пальцем, но случайно на них нажать нельзя. Колесико прокручивается и нажимается очень легко. Мышь не самая тихая, ее кнопки и колесо работают более шумно, чем у MouseMan Dual Optical.

Если драйверы Logitech отличились благодаря наличию установки частоты порта, что важно для игроков, то у драйверов для мышей Microsoft есть своя уникальная функция, которую оценят профессионалы: ускорение прокрутки. Например, если при медленном вращении колеса страница сдвигается на три строчки, то при более быстром – уже на пятнадцать.

КАК ОЦЕНИТЬ БЫСТРОДЕЙСТВИЕ ОПТИКИ?

Самый простой способ оценки быстродействия оптической мыши не требует запуска каких-либо приложений. Расположив курсор по центру рабочего стола Windows, подвигайте мышь из стороны в сторону с максимальной скоростью и частотой. Если курсор «срывается» и начинает хаотично двигаться по экрану, тогда эта мышь не подойдет для активных игр. Если требуется приложить значительные усилия, чтобы курсор «оторвался», – тогда для дальнейшей оценки потребуется запустить любимую игру. Но если контроль над курсором не теряется никогда (он лишь постепенно смещается в сторону) – значит, мышь пригодна для любых игр. Конечно же, для подобного эксперимента необходимо применять коврик, подходящий для оптических мышей.





Объем информации растет с каждым днем, и потому все более важной и насущной становится проблема ее быстрой и эффективной обработки. Новые персональные лазерные принтеры hp – решение этой задачи. Они быстры, надежны, просты в использовании, они не только печатают все, что вам нужно, но и предлагают расширенные коммуникационные решения по копированию, сканированию и пересылке документов из вашего офиса или дома.

Больше, чем просто принтер



hp LaserJet 1000 w – принтер

- скорость печати 10 стр/мин
- память 1 Мб
- разрешение 1200 dpi
- эмуляция HP PCL5e
- печать в Windows

hp LaserJet 1200 – принтер

- скорость печати 14 стр/мин
- стандартная память 8Мб (расширяемая до 72Мб)
- разрешение 1200 dpi
- HP PCL 6, PCL 5e. Эмуляция PostScript level 2
- печать в DOS и Windows
- наращивается копировальной/сканирующей приставкой

hp LaserJet 1220 – принтер/сканер/копир

- копировальная/сканирующая приставка в комплекте
- скорость печати 14 стр/мин
- цветное сканирование: с оптическим разрешением 600 dpi, интерполированное – 9600 dpi
- скорость копирования до 12 копий/мин
- профессиональное программное обеспечение OCR
- цветное сканирование для электронной почты и web-страниц

АКЦИЯ!

Каждый покупатель принтера hp LaserJet 1000 w получает в подарок футболку с логотипом Hewlett-Packard

Более подробно об Акции можно узнать по указанным телефонам или на сайте компании **DataLux**





БИЗНЕС-ПАРТНЕР HP В УКРАИНЕ – DATALUX: (044) 249-6303

www.datalux.ua; E-mail: datalux@datalux.ua

www.hp.com, www.hpshop.com

Информацию о ближайшем к Вам продавце можно получить по телефону: /044/ 249-6666; факс: /044/ 245-7999

LOGITECH IFEEL MOUSEMAN OPTICAL	
ИНТЕРФЕЙС	USB
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	4
PS/2 RATE, HZ	125*
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	50
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	95
ЦЕНА, $	50
75/100	

LOGITECH IFEEL MOUSE OPTICAL	
ИНТЕРФЕЙС	USB
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	3
PS/2 RATE, HZ	125*
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	70
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	80
ЦЕНА, $	42
75/100	

MICROSOFT INTELLIMOUSE OPTICAL 1.0A	
ИНТЕРФЕЙС	USB+PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	5
PS/2 RATE, HZ	87**
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	75
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	85
ЦЕНА, $	30
80/100	

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER 2.0A	
ИНТЕРФЕЙС	USB
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	5
PS/2 RATE, HZ	125*
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	60
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	90
ЦЕНА, $	42
75/100	

*Мышь подключается только через USB. **125 Hz при подключении через USB.

Мыши Microsoft, в отличие от продуктов Logitech, доступны у нас лишь в OEM-варианте – без коробки, драйверов и документации. Так что для их установки придется сходить на сайт технической поддержки Microsoft и загрузить файл размером более 7 MB.

Logitech Wheel Mouse Optical и Pilot Wheel Mouse Optical

Главное достоинство мыши Wheel Mouse Optical – оптический сенсор нового поколения, о котором мы уже говорили. Игровые способности у нее, конечно же, поскромнее, чем у MouseMan Dual Optical, однако для большинства игроков их более чем достаточно, и они никогда не столкнутся со сбоями оптики. Ее форма не является последним словом эргономики, но она, тем не менее, весьма удобна и для работы, и для игр. Да и то, что она абсолютно симметрична, придется по душе многим игрокам, годами использующими мышь классической формы. Wheel Mouse Optical имеет небольшую массу, и потому ее легко оторвать от коврика.

Wheel Mouse Optical лучше скользит по пластиковому, чем по тканевому коврику. Но в данном случае стоит обзавестись и тем, и другим: второй – для игр (по пластиковому эта легкая мышь двигается слишком хорошо, что помешает наведению на цель), а первый – для работы (чтобы прилагать минимум усилий для передвижения мыши).

У Wheel Mouse Optical очень красивая «отделка» – синий металлик с серебристо-серым. Существует и красная версия этой мыши, но она редко встречается на нашем рынке. Поэтому для тех пользователей, кому достаточно трех кнопок и колеса прокрутки на все случаи жизни, эта мышь с ее великолепной оптикой и превосходным качеством исполнения весьма придется по душе.

Модель Pilot Wheel Mouse Optical имеет ту же форму, что и предыдущая и, самое важное, тот же оптический сенсор. Кстати, Logitech скромно умалчивает о последнем факте – наверное, чтобы более дорогая Wheel Mouse Optical имела еще больший вес в глазах покупателя. Но на практике оказывается, что обе мышки одинаково устойчивы к резким движениям в играх. Другая общая черта обеих Wheel Mouse Optical – высокая частота опроса порта PS/2.

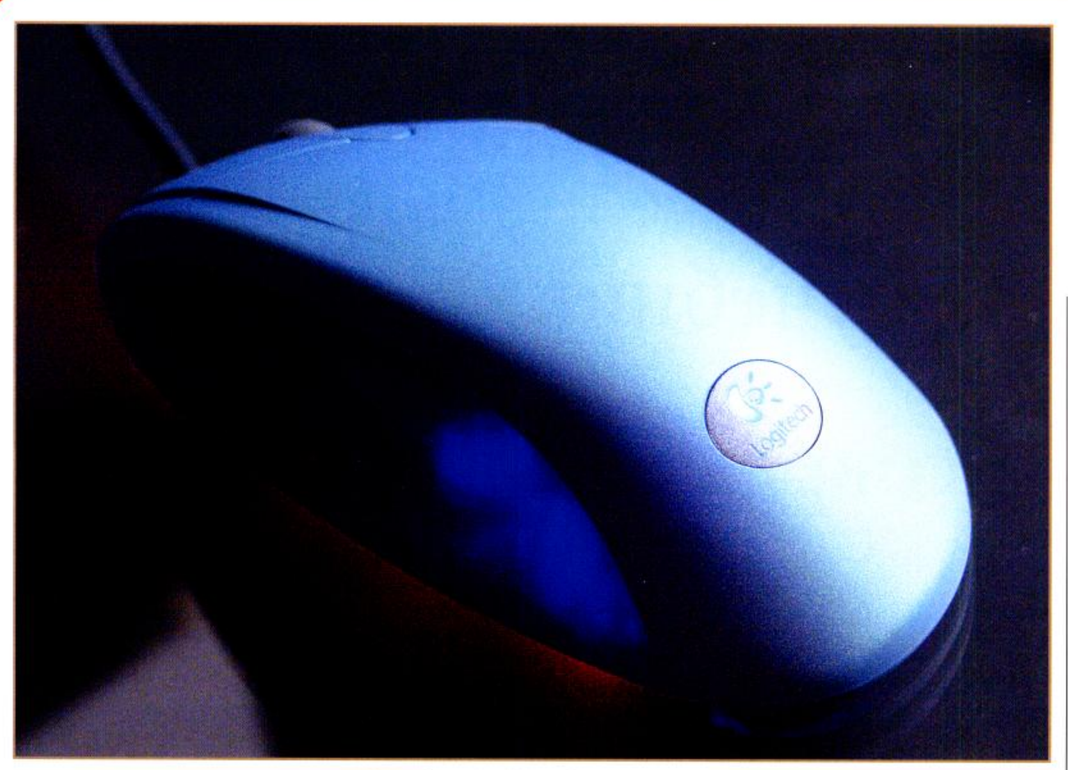
Кнопки у «пилотной» версии чуть потише, чем у Wheel Mouse Optical, и ход у них менее глубокий. Если сильно нажать на левую кнопку и затем отпустить палец, внутри корпуса что-то пощелкивает. Возможно, в этом кроется недостаток конструкции, либо нам просто не повезло с конкретным экземпляром. В любом случае, на это стоит обратить внимание при покупке.

Ножки у «Пилота» такие же, как и у Wheel Mouse Optical, но масса чуть меньше, и поэтому двигается эта мышь по коврику еще лучше. Выглядит она, конечно же, более скромно, но ведь и стоит значительно дешевле Wheel Mouse Optical. Так что если вы хотите игровую мышь от Logitech, но насобирать больше $25 не удается, – тогда смело берите Pilot Wheel Mouse Optical.

Logitech iFeel MouseMan Optical

А это уникальная компьютерная мышь. Дело в том, что она... живая! Технология Immersion, основанная на вибрационной отдаче, позволяет пользователю почувствовать, как курсор «натыкается» на окна, кнопки, пиктограммы и тому подобные графические элементы. Сила и характер вибрации поддаются регулировке с помощью специальной утилиты. Передать ощущения, которые вызывает подобная активность мыши, довольно трудно – это нужно попробовать самому. Скажем лишь, что работать «живой» мышкой если не удобнее, то уж точно веселее.

Имея значительную массу и, если можно так выразиться,



Выглядит iFeel MouseMan шикарно, на все свои $50: отделка – голубой металлик, неоном горит логотип Logitech… Пожалуй, это самый представительный и эргономичный рабочий инструмент

предельно эргономичную форму, iFeel MouseMan просто создана для того, чтобы ее не отрывали от поверхности коврика. Так что играть с ее помощью в активные игры не получится. Зато при работе в любых других приложениях рука на ней просто отдыхает. Кнопки (в том числе боковая) расположены удачно и нажимаются очень хорошо. Нет претензий и к колесику. Особый комфорт создают резиновые вставки по бокам.

По тканевому коврику iFeel MouseMan «ездит» не лучшим образом. Учитывая ее значительную массу, нужен особенно скользкий коврик (и чтобы при этом он не «сводил с ума» оптику!). Выглядит мышь шикарно, на все свои $50: отделка – голубой металлик, неоном горит логотип Logitech... Пожалуй, это самый представительный и эргономичный рабочий инструмент.

Logitech iFeel Mouse Optical

Это еще одна мышь, которую «оживила» технология Immersion. В отличие от MouseMan ее можно назвать игровой, ведь корпус этого устройства – от Wheel Mouse Optical. Разве что масса у нее побольше (внутри – вибратор) и баланс чуть смещен в заднюю (т. е. в противоположную от шнура) часть. Тот экземпляр, что побывал у нас, не справился с резкими движениями в играх. Тем не менее, судя по информации на *www.logitech.com*, существует обновленная версия iFeel Mouse Optical с оптикой нового поколения. Поэтому при покупке следует проверить, есть ли на коробке значок «2x Optical» – это гарантия того, что данная мышь сгодится и для самых активных игр.

Microsoft IntelliMouse Optical 1.0A

Эта мышь великолепно выглядит, и качество ее конструкции – на высшем уровне. Корпус выполнен из особого «шероховатого» пластика, который очень приятен на ощупь. И левая, и правая боковые клавиши нажимаются минимальными усилиями, даже не приходится двигать пальцами. Это очень удобно в работе, но не в играх: когда отрываешь мышь от коврика, можешь случайно нажать на одну из боковых кнопок. Нужно отметить ее хорошую сбалансированность и небольшую массу, что позволяет свободно двигаться в играх.

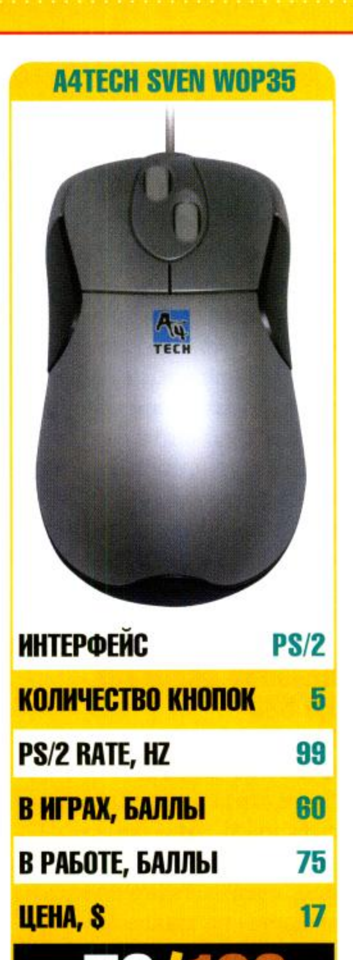
Колесико у этой мыши сделано лучше, чем у любой другой. Оно крутится легко, но при этом очень четко «чеканит» каждый свой шаг, выступает достаточно высоко и нажимается без усилий.

Скользит IntelliMouse Optical 1.0A по тканевому коврику хуже, чем мыши серии Explorer, да и по пластиковому тоже не идеально. Так что придется помучиться с выбором подходящего коврика.

При использовании порта PS/2 мышь работает с частотой опроса не более 87 Hz, поэто-



Корпус IntelliMouse Optical 1.0A выполнен из особого «шероховатого» пластика, который очень приятен на ощупь. И левая, и правая боковые клавиши нажимаются минимальными усилиями, даже не приходится двигать пальцами







	LOGITECH OEM M-BD69	A4TECH SVEN WOP35	A4TECH SVEN SWOP35	A4TECH SVEN SWOP25
ИНТЕРФЕЙС	USB+PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	2	5	3	3
PS/2 RATE, HZ	120	99	99	99
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	60	60	60	55
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	65	75	60	55
ЦЕНА, $	16	17	15	15
	60/100	**70/100**	**60/100**	**55/100**

ЧАСТОТА ОПРОСА ПОРТА, К КОТОРОМУ ПОДКЛЮЧЕНА МЫШЬ

Чем выше этот параметр, тем меньше задержка между перемещением мыши и курсора на экране. Кроме того, курсор точнее повторяет траекторию движения мыши по коврику, двигаясь по экрану более плавно, непрерывно. Это весьма благотворно сказывается на работе, а в активных играх высокая частота опроса просто «жизненно» необходима.

Драйверы мышей Logitech дают возможность изменять частоту опроса порта PS/2. Сделать это можно и стандартными средствами Windows XP (см. свойства мыши в менеджере устройств). Для других ситуаций придется использовать утилиту PS/2 Rate Adjuster Plus, которую вы найдете на нашем компакт-диске или в Internet по адресу www.videocarddrivers.com/ps2rateplus.htm.

При подключении к порту USB частота опроса устанавливается автоматически на уровне 125 Hz, что является приемлемым для любых игр. Чтобы реализовать потенциал высокоскоростной оптики, производители (в данном случае Logitech и Microsoft) рекомендуют подключать мышь исключительно через USB.

му подключать ее следует исключительно через USB.

Появилась новая версия этой мыши (по всей видимости, 3.0A) с такой же оптикой, как у Explorer 3.0A. Если IntelliMouse Optical к тому же снабдят более качественными ножками и у нее повысится частота опроса, тогда ее можно будет назвать лучшей оптической мышью ценой до $30.

Microsoft IntelliMouse Explorer 2.0A

Это великолепная мышь для работы. На корпусе огромных размеров, обладающем отличной эргономикой, кисть располагается целиком. Ни к одной кнопке не приходится тянуться, не требуется особых усилий для их нажатия. Боковые кнопки размещены весьма удобно, колесо прокрутки легко нажимается и проворачивается без труда.

Для активных игр IntelliMouse Explorer 2.0A оказывается слишком громоздкой – ее трудно обхватить (по крайней мере, одной рукой), этому не помогает и скользкий пластик, из которого сделан корпус. Как бы то ни было, ее оптический сенсор способен всего на 1500 кадров в секунду против 6000 у IntelliMouse Explorer 3.0A , так что резкие движения в любом случае противопоказаны.

По тканевому коврику эта мышь скользит хуже, чем Explorer 3.0A. Но обычный пластиковый здесь также неприемлем. Так что пользователь оказывается в затруднительном положении: выбор качественных пластиковых ковриков у нас невелик, а здесь нужен совсем уж специфический – скользкий, но чтобы к нему не прилипали ножки и в то же время «нормально себя чувствовала» оптика.

При цене практически такой же, как у Explorer 3.0A, эту модель имеет смысл рекомендовать тем пользователям, которые любят мышки побольше и не являются заядлыми игроками.

ЦЕНОВОЙ ДИАПАЗОН ДО $20

Logitech OEM M-BD69

Это самая недорогая оптическая мышь производства Logitech. Она удобно лежит в руке, очень легкая и прекрасно двигается по тканевому коврику. Однако низкое быстродействие оптического сенсора не позволяет использовать ее для самых активных игр.

Кнопки нажимаются без труда и обладают оптимальной глубиной хода. А вот колесико туговато, что создает серьезные трудности в работе.

Мышь подключается и к порту USB, и к PS/2, что свойственно далеко не всем устройствам данной ценовой категории. Поставляется она в OEM-варианте, но в комплекте идет инсталляционный компакт-диск с отличным программным обеспечением от Logitech.

A4Tech SVEN WOP-35

По внешнему виду и конструкции эта мышь напоминает IntelliMouse Optical 1.0A. Даже красный горящий «глаз» расположен там же и имеет похожие очертания. Но качество ее исполнения хуже, да и в руке она лежит не так удобно. Правда, все это вполне компенсируется существенной разницей в цене по сравнению с «оригиналом».

Самая сильная сторона WOP-35 – ее функциональность. Устройство обладает максимальным количеством органов управления: кроме пяти клавиш, у него есть два колеса прокрутки. И этим мышь особенно привлекательна для профессионалов, работающих с графическими приложениями.

Оба колеса двигаются бесшумно, с кнопкой совмещено только одно из них. Особенность дополнительного колесика в том, что оно крутится свободно, без фиксации. WOP-35 имеет небольшую массу, тем не менее скользит по тканевому коврику не слишком хорошо. У этой и других моделей A4Tech очень тонкий и гибкий шнур, который не мешает работе.

Держать мышь удобно, но в играх можно случайно нажать на одну из боковых кнопок. В любом случае, игровым данное устройство не назовешь, так как его оптический сенсор не переносит резких движений. Еще одна особенность этой и других оптических мышей A4Tech – сравнительно невысокая частота опроса порта PS/2. Впрочем, 99 Hz вполне достаточно для комфортной работы.



По внешнему виду и конструкции эта мышь напоминает IntelliMouse Optical 1.0A. Даже красный горящий «глаз» расположен там же и имеет похожие очертания

A4TECH SVEN SWOP-23



ИНТЕРФЕЙС	PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	3
PS/2 RATE, HZ	99
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	55
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	55
ЦЕНА, $	15

55/100

ADOMAX AM-1110P



ИНТЕРФЕЙС	PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	5
PS/2 RATE, HZ	148
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	65
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	60
ЦЕНА, $	15

65/100

ADOMAX AM-900P



ИНТЕРФЕЙС	PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	3
PS/2 RATE, HZ	120
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	50
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	40
ЦЕНА, $	13

45/100

GENIUS NETSCROLL OPTICAL U+P



ИНТЕРФЕЙС	USB+PS/2
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	5
PS/2 RATE, HZ	149
В ИГРАХ, БАЛЛЫ	60
В РАБОТЕ, БАЛЛЫ	70
ЦЕНА, $	18

65/100

A4Tech SVEN SWOP-35, SWOP-25 и SWOP-23

Все эти модели оснащены тем же оптическим сенсором, что и WOP-35, а значит, самые активные игры им противопоказаны. Отличаются друг от друга они лишь дизайном и формой корпуса.

SWOP-35 выглядит солиднее всех, и форма у нее удобнее, чем у двух других. Ножки – такие же, как у WOP-35, а следовательно, для нее больше подойдет пластиковый коврик.

Остальные модели очень хорошо скользят по ткани , но у SWOP-25 ножки имеют не совсем удачную форму и своими острыми концами могут цепляться за ткань. Этот же недостаток, но в меньшей степени, присущ и SWOP-23. Форма у нее более удобная, чем у SWOP-25, за счет своей округлости, но кнопки более жесткие, чем у других моделей A4Tech, и щелкают гораздо громче.



Размеры и конструкция Genius NetScroll Optical придутся по душе пользователям с «тяжелой» рукой. Яркая «иллюминация» делает ее более эффектной, и в то же время отвлекает пользователя от работы

Adomax AM-1110P

Эта мышь имеет оригинальную форму, которая удобна и для работы, и для игр. Самая интересная деталь ее внешнего вида – полупрозрачное красное колесико, которое ярко разгорается при движении мыши. Впрочем, выглядит это забавным только поначалу, со временем может и надоесть.

Боковые клавиши достаточно тугие, и удерживать их в нажатом состоянии весьма неудобно. Это хорошо разве что для игр, так как они не мешают охватывать мышь и отрывать ее от коврика. Но пользоваться такими кнопками в работе пропадает желание.

По устойчивости к резким движениям в играх Adomax AM-1110P, пожалуй, превосходит другие мыши в своей ценовой категории. Кроме того, она очень легкая и хорошо скользит по тканевому коврику, у нее тонкий и гибкий шнур. Однако в конструкции AM-1110P есть существенный недостаток: она может касаться коврика острыми краями своего основания, что мешает движению и сопровождается неприятным скребущим звуком. Выход из этой ситуации есть: перед употреблением обработать ее напильником (шутка, лучше наждаком) и найти подходящий пластиковый коврик.

Adomax AM-900P

У этой модели основание литое и округленное, и она хорошо скользит по тканевому коврику. Однако форма у нее слишком плоская, отсутствует опора для ладони, и пальцы оказываются в вытянутом положении. К тому же кнопки нажимаются не совсем удобно и издают достаточно громкий звук, да и колесико сделано неудачно – утоплено чересчур глубоко.

С играми мышь справляется практически так же хорошо, как и Adomax AM-1110P, очевидно, здесь используется тот же оптический сенсор. Однако это не может компенсировать ее отвратительную эргономику. Разве что кого-то привлечет оригинальная функция, реализованная в ее программном обеспечении: сигнал о приходе почты подается с помощью колесика на самой мыши, которое разгорается еще ярче, чем у AM-1110P.

Genius NetScroll Optical U+P

Большой корпус, мощные и достаточно тугие кнопки, добротный пластик, толстый кабель, колесико прокручивается легко, но требует значительных усилий для нажатия... Наверное, расчет был сделан на особо тяжелую руку. Да и щелкает эта мышь внушительно, погромче, чем любая другая.

Тем не менее держать ее очень удобно, и двигать по тканевому коврику не составляет труда. Но для активных игр данная модель не подойдет, хотя оптический сенсор у нее довольно неплохой.

Впрочем, эта мышь сама является игрушкой. Пиктограмма утилиты для ее настройки, расположенная в системном трее, имеет вид зверушки с большими глазами, которыми она следит за перемещением курсора. Веселья добавляют и боковые кнопки, которые горят синим светом (при движении мыши этот эффект усиливается). Размещены они прямо под большим пальцем, и это, конечно же, практично, но ощущать их все время (и постоянно видеть сияние боковым зрением) не доставляет удовольствия.

В целом, качество исполнения и функциональность мыши – отличные, но сделана она, скажем так, на любителя.

ИТОГИ

Итак, лучшие мыши на сегодняшний день – это Logitech MouseMan Dual Optical и Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A. Они на голову выше других в технологическом плане и отличаются великолепной эргономикой. Если MouseMan Dual Optical – выбор профессиональных геймеров, то IntelliMouse Explorer 3.0A, несомненно, придется по душе всем остальным игрокам. Обе мыши заслуживают звание совершенного рабочего инструмента: MouseMan Dual Optical – за высочайшую разрешающую способность и бескомпромиссную точность, а IntelliMouse Explorer 3.0A – за удивительное удобство в использовании и превосходную функциональность.

Обе модели Logitech Wheel Mouse Optical, оснащенные высокоскоростным оптическим сенсором, мы порекомендуем тем, кто не может себе позволить слишком большую сумму на игровую мышь. Однако новая версия Microsoft IntelliMouse Optical составит серьезную конкуренцию более дорогой из них.

Из оптических мышей нижней ценовой категории, хорошо проявивших себя в играх, следует отметить Adomax AM-1110P. Если приобретать мышь исключительно для работы – стоит обратить внимание на Logitech MouseMan iTouch. В экономичном классе наилучшим рабочим инструментом является A4Tech SVEN WOP-35. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

Марка	Компания	Телефон
A4Tech SVEN	«Зеленая Волна»	(044) 442-9382
Adomax	IT-Link	(044) 238-2933
Genius	DataLux	(044) 249-6303
Logitech	DataLux	(044) 249-6303
	«Фолгат ФТК»	(044) 227-5143
Microsoft	GEROY Corporation	(044) 228-7880





Игровые рули. Супертест.

Сергей Светличный

Несмотря на то что у поклонников автосимуляторов не было такого мощного стимула для покупки специализированного контроллера, каковым для виртуальных пилотов оказался авиасим «Ил-2. Штурмовик», интерес к игровым рулям у рядового геймера имеется. Да и появление в сравнительно недалеком будущем таких игр, как Grand Prix 4, F1 2002 и TOCA Race Driver, следует встречать во всеоружии. А поскольку предыдущее тестирование подобных манипуляторов было у нас в далеком ноябре 1999 г., мы решили вернуться к этой теме и собрали 15 рулей от различных производителей, т. е. практически все модели, доступные сегодня на украинском рынке.

ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ПРИ ПОКУПКЕ

Но прежде чем приступить к собственно рассмотрению конкретных моделей, не помешает вспомнить теорию, а заодно определиться с тем, на что же стоит обращать внимание при покупке игрового руля.

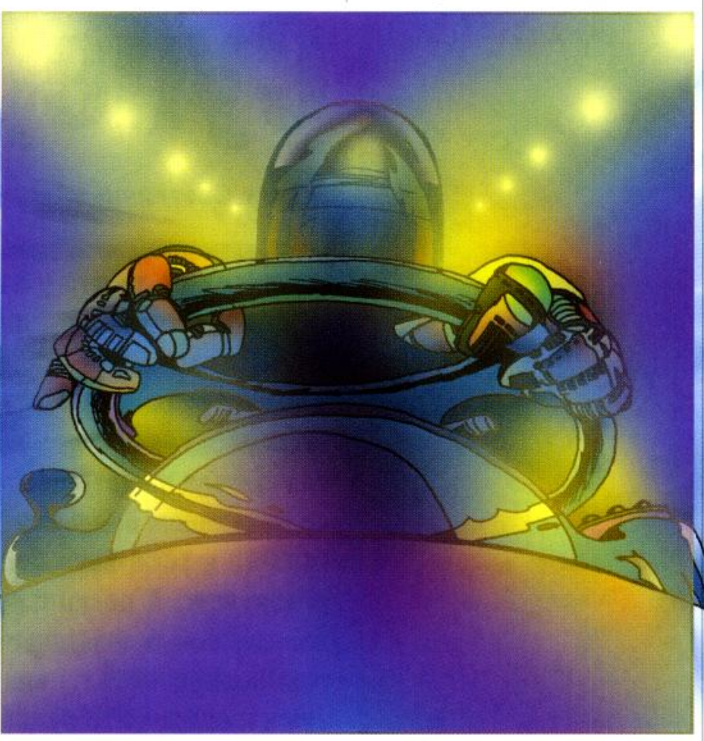
Все манипуляторы можно разделить на две основные категории – с поддержкой технологии обратной тактильной связи force feedback и без оной. Если вкратце, то благодаря наличию force feedback игрок может в буквальном смысле слова ощутить все неровности дороги, сотрясение автомобиля при столкновении с препятствием, а также (и, на мой взгляд, это самое главное) – более реалистичное сопротивление повороту рулевого колеса, чем в случае с обычным контроллером, где оно имитируется возвратными пружинами. Естественно, манипулятор с force feedback значительно дороже своего «немоторизованного» собрата, поскольку реализация этой технологии серьезно усложня-

ет конструкцию, однако результат, по мнению большинства игроков, того стоит. А вот поддержка технологии Vibration Feedback, появившаяся в последнее время в качестве дешевой альтернативы «честной» силовой обратной связи, в рулях, в отличие от джойстиков, себя совершенно не оправдывает и, по нашему мнению, является, скорее, отрицательной, чем положительной характеристикой контроллера. К тому же для контроллеров с vibration feedback справедливо предостережение, которое сейчас все чаще и чаще слышится в отношении геймпада DualShock для Sony Playstation, – длительная (по несколько часов в день) игра с использованием подобных манипуляторов может вызвать серьезные заболевания кистей рук.

Следующее, на что имеет смысл обращать внимание, – способ крепления руля к столу. Если у моделей с поддержкой обратной связи вариантов нет – все они оснащены специальными струбцинами, то обычные контроллеры временами сажают на присоски, вследствие чего во время игры такой руль, скорее всего, станет скользить по поверхности стола, а в особо «жаркие» моменты и вовсе может оторваться. Достаточно важным параметром является угол поворота руля (минимальное приемлемое значение – 180 градусов из одного крайнего положения в другое) – чем он больше, тем точнее можно будет вписываться в повороты.

Чтобы ладони не скользили, рулевое колесо должно быть выполнено из мягкой резины (или иметь резиновое покрытие) с эргономичными «наплывами» и/или выемками для пальцев. Перед покупкой обязательно попросите продавца распаковать коробку и если не подключить контроллер к тестовому компьютеру (для проведения «полевых испытаний»), то хотя бы привинтить к столу и просто за него подержаться. Как правило, даже таким образом можно узнать о руле очень много – например, сразу же выясняется, насколько удобно на нем расположены программируемые кнопки и специальные рычажки (шифты), на которые обычно назначается переключение скоростей (они, кстати, также должны присутствовать – в противном случае руль вообще лучше не покупать, если, конечно, в нем нет отдельной рукояти для переключения скоростей).

При отсутствии поддержки контроллером force feedback следует обратить внимание на упругость пружин у баранки: если они слишком слабые, придется вручную возвращать рулевое колесо в центральное положение, что, естественно, отрицательно сказывается на реалистичности управления и, соответственно, ухудшает ваши показатели.



Отдельного разговора заслуживают педали, ведь только в аркадных гонках чем выше скорость, тем лучше, в реалистичных же симуляторах точное управление скоростью автомобиля имеет очень важное значение.

Первое, на что здесь следует смотреть, – размер подставки (слишком маленькая будет опрокидываться при чересчур сильном нажатии) и скользит ли она по полу. Немаловажны также размер самих педалей и упругость их пружин: чересчур маленькие и мягкие педали не позволят оценить степень нажатия по прикладываемому усилию, из-за чего скорость автомобиля придется определять по спидометру, что не есть хорошо – в реалистичном автосиме игрок должен буквально чувствовать скорость, отслеживание данных по приборам обычно оказывается смерти подобно.

Кроме этих обязательных условий (большая подставка на резиновых прокладках, жесткие педали), существуют и различные маленькие, но временами весьма полезные детали, которыми оснащаются некоторые модели именитых производителей. Их наличие не обязательно, но желательно. Например, Logitech делает подставки со специальной площадкой, на которую в минуты отдыха можно ставить левую ногу (вместо того чтобы держать ее на весу или поджимать под себя – ведь на тормоз в играх приходится давить сравнительно редко).

Вообще, рули, как и другие контроллеры, лучше приобретать от известных производителей – Thrustmaster, Logitech и т. д., и не зариться на низкую цену безымянных китайских поделок, у которых весьма вероятны проблемы с установкой. Вторая достаточно распространенная проблема (и при этом гораздо более серьезная, нежели какие-то неприятности с инсталляцией) – исполнение электрической части. Выглядит это либо как невероятно трудная (а подчас и вовсе невозможная) калибровка устройства, либо как самопроизвольная подача управляющих сигналов (обычно виной тому низкое качество потенциометров). В последнем случае контроллер вообще оказывается непригодным для использования (максимум, что тут можно сделать, это попытаться вручную почистить его резисторы). Поэтому лучше не рисковать и приобрести манипулятор от известной фирмы – благо, их младшие модели по цене мало чем отличаются от своих «узкоглазых собратьев».

ЧТО ОБОЗНАЧАЮТ ОЦЕНКИ

Функциональность. Оценивалось количество органов управления – наличие/отсутствие педалей, переключателя видов hat-switch, шифтов под рулевым колесом, отдельной рукояти для переключения скоростей, число программируемых кнопок.

Эргономика. Оценивалось удобство использования манипулятора – форма и угол поворота баранки, расположение органов управления, размеры и устойчивость площадки с педалями, жесткость пружин педалей. У рулей без force feedback обращалось внимание на жесткость возвратных пружин рулевого колеса, у моделей с поддержкой эффектов обратной связи – качество реализации force feedback.

Установка и настройка. Эта оценка характеризует, во-первых, легкость и надежность крепления манипулятора к столу (сюда же включена оценка размеров торпеды, поскольку от занимаемого рулем пространства зависит удобство использования клавиатуры как вспомогательного игрового манипулятора), и во-вторых, простоту и «беспроблемность» установки драйверов и прочего программного обеспечения, а также его функциональность.


Thrustmaster Formula Charger. Педали настолько ужасны, что без них играть оказывается только лучше

ДО $50

Thrustmaster Formula Charger

Эти рули, известные в Европе под названием Formula Charger, а в США –NASCAR Charger, имеют весьма почтенный возраст и не так давно сняты с производства, но, поскольку запас устройств на складах еще есть, некоторое время они будут поступать в продажу.

Два главных достоинства контроллера – очень маленькая торпеда и низкая цена. Дальше идут сплошные недостатки, и самый большой из них – педали, входящие в комплект некоторых моделей (при этом их стоимость увеличивается на целых $16!).

Ничего хуже мы еще не видели. Крохотное, чтобы не сказать микроскопическое, основание, невообразимо маленький ход педалей, неудобная форма, неустойчивость – за них не то что жалко отдавать эти самые $16, но и стоит потребовать доплаты, ведь играть с такими педалями просто невозможно, работают они почти как две цифровые кнопки.

Если рассматривать модель без педалей (а желание отключить их и выбросить возникло у нас уже после десяти минут игры), то не все так плохо. Рулевое колесо, конечно, удручающе маленькое, четыре кнопки расположены не очень удобно, но зато есть два аналоговых шифта, с лихвой заменяющие некачественные педали. Впрочем, требовать от руля стоимостью $25 чего-то особенного не имеет смысла – это самый простой контроллер из виденных нами, хотя от продукта, имеющего логотип Thrustmaster, мы ожидали большего.

Подключается контроллер к gameport, к столу крепится струбциной, причем весьма надежно.

Одним словом, если у вас совсем нет лишних средств, можно купить и Formula Charger, хотя лучше добавить $11 и приобрести SVEN Racing Star Deluxe.

SVEN RockFire Racing Star Deluxe (QF-188ipr)

Этот руль, младший в линейке SVEN RockFire, приятно удивил нас. При невысокой цене он отлично зарекомендовал себя в тестовых «заездах».

Самое большое достоинство контроллера, как ни странно, – его простота. Подключаемый к игровому порту руль устанавливается как «Джойстик две оси, четыре кнопки» и, соответственно, проблем с настройкой, встречающихся у других манипуляторов SVEN, здесь не возникает.

Пусть вас не вводят в заблуждение наличие рукояти переключения передач и обилие кнопок на болиде, игровой порт позволяет одновременно задействовать только четыре из них. Как и Genius Speed Wheel Formula (см. ниже), данный руль можно использовать в качестве... джойстика. В таком варианте две пары клавиш на рукояти работают как цифровое управление рулем направления (rudder) и газом (throttle), в то время как перемещение самой ручки регулирует тангаж. Кроме того, руль может работать и без педалей – их функции берет на себя «рычаг передач».

Наиболее же впечатляет у Racing Star Deluxe пластиковое (а не прорезиненное, как может показаться) рулевое колесо. Оно не имеет никаких эргономических элементов и ощутимо крупней, чем у других контроллеров. Именно поэтому оно очень похоже на обычный автомобильный руль. Несмотря на маленький угол поворота (всего 180 градусов), большой размер колеса делает управление намного более точным, чем у других рулей. Педали же нас особо не впечатлили – они слишком мягкие и закреплены несколько непривычно.

Именно большое рулевое колесо, отличная управляемость виртуальных авто и низкая стоимость Racing Star Deluxe делают его лучшим выбором в нижней ценовой категории.

Genius Speed Wheel Formula

Рычаг справа от рулевого колеса, который поначалу принимаешь за обычный переключатель передач, на поверку оказывается... заменителем педалей – дело в том, что у данного руля есть минимальный вариант поставки, где педали отсутствуют, и тогда эта ручка вы-



SVEN RockFire Racing Star Deluxe. Большая и удобная баранка безо всяких эргономических «излишеств»

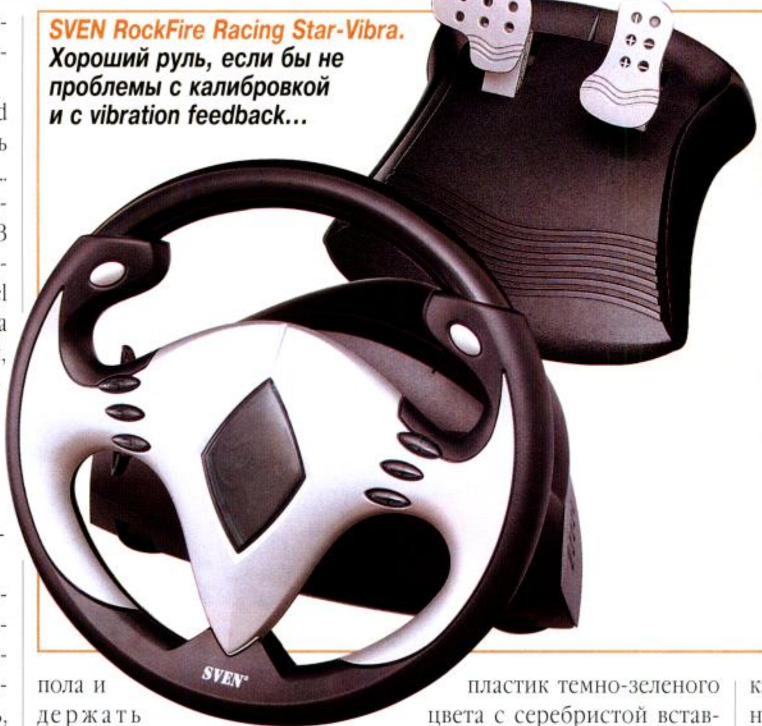


полняет роль своеобразного throttle control а-ля джойстик Thrustmaster Afterburner.

Следующая особенность Speed Wheel Formula – возможность функционировать в режиме... джойстика, т. е. его можно использовать в авиасимуляторах. В таком случае нужно устанавливать его как Genius Speed Wheel Formula (Flight Mode) – и тогда задействуются две пары клавиш, расположенных на рукояти, – они начинают работать как цифровое управление рулем направления (rudder) и газом (throttle), в то время как перемещение самой рукояти регулирует высоту.

Шифтов у руля также нет, поэтому переключение передач придется назначать на расположенные на лицевой стороне клавиши – теоретически их шесть, однако действуют почему-то только четыре («включить» еще две не удалось даже после установки последней версии драйверов, загруженных из Internet).

Обратной связи у Speed Wheel Formula нет, возврат баранки в центральное положение осуществляется с помощью пружин, которые, на наш взгляд, могли бы быть чуть-чуть пожестче. Площадка с педалями среднего размера, но очень массивная, благодаря чему проскальзывание во время игры исключено. Педали крупные, с большим ходом и сравнительно тугими пружинами – правда, для того чтобы нажать их до отказа, приходится отрывать пятку от пола и держать ногу на весу, что, естественно, не слишком удобно.



SVEN RockFire Racing Star-Vibra.
Хороший руль, если бы не проблемы с калибровкой и с vibration feedback...

SVEN RockFire Racing Star-Vibra (QF-368uv)

При всех различиях между контроллерами SVEN RockFire, рулями и джойстиками, побывавшими в нашей редакции, у них есть одна общая черта – серьезные проблемы при инсталляции и настройке в случае, если для этого используются драйверы и специальное ПО. Не стал исключением и USB Racing Star-Vibra.

Внешне этот подключаемый к порту USB руль выглядит симпатичнее многих в этой ценовой категории. Приятный матовый пластик темно-зеленого цвета с серебристой вставкой на рулевом колесе и мягкие обводы педалей придают ему некоторый шарм.

На эргономичном рулевом колесе удобно расположены восемь кнопок, а под ним – два крупных псевдошифта с мягким ходом. На самом деле это аналоговые кнопки управления газом и тормозом, которые включатся, если отсоединить от руля педали. Сами педали тоже весьма неплохие – большая, хотя и слишком легкая подставка, тугой ход, позволяющий контролировать усилие, – придраться практически не к чему. К столу руль крепится с помощью четырех присосок и кронштейнов – как нам показалось, более чем надежно.

Неприятности начались на этапе установки. Утилита автокалибровки со своей работой просто не справилась, ручная же настройка этого руля невозможна... Одним словом, играть на таком устройстве просто нельзя, так как из двух зол – постоянное и достаточно сильное смещение влево или мертвая зона порядка 70 градусов (это при общем угле поворота 180°) – выбрать меньшее просто нельзя. К тому же vibration feedback, хорошо работающий в меню настройки, ни в одной из опробованных нами игр так и не включился.

Trust Formula 1 Race Master USB

Первое, что бросается в глаза при взгляде на этот руль, – полное отсутствие кнопок на его лицевой стороне. Четыре шифта, расположенных под баранкой, да дублирующий одну пару шифтов переключатель передач – вот, собственно, и все. Естественно, этого недостаточно для любого автосимулятора, поэтому во время игры клавиатуру далеко убирать не рекомендуется.

Драйверы в комплект поставки не входят, но, несмотря на это, Formula 1 Race Master устанавливается буквально в одно касание – после подключения руля к ПК по шине USB Windows обнаруживает новое устройство и определяет его как стандартный игровой манипулятор «две оси, четыре кнопки».

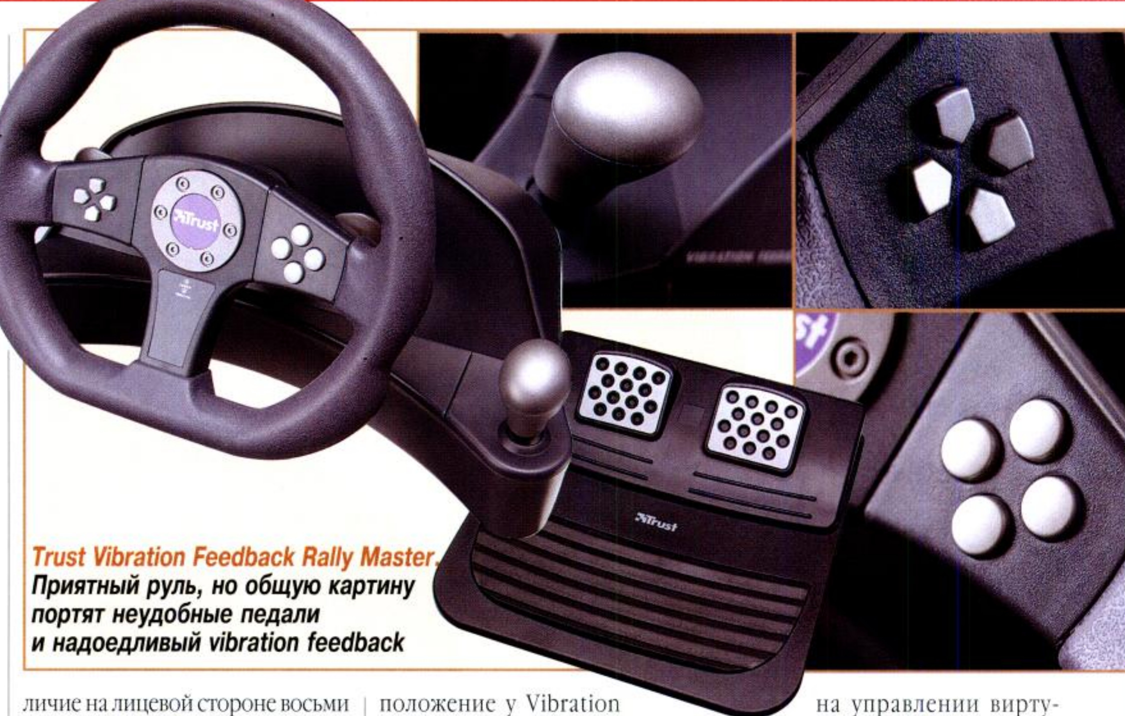


Genius Speed Wheel Formula.
Отсутствие шифтов и переключателя скоростей заставляет игрока использовать автоматическую коробку передач

Площадка с педалями маленькая, имеет тенденцию к проскальзыванию (забавная деталь – для борьбы с этим предлагается... «липучка», которая приклеивает ее к полу).

Рулевое колесо отличается некоторой эргономичностью форм и полностью прорезинено (заметим, что даже не все манипуляторы из старшей ценовой категории могут этим похвастаться). Поскольку руль не поддерживает force feedback, возврат баранки в центральное положение осуществляется с помощью пружин, у которых есть одно нехорошее свойство – сопротивление повороту значительно возрастает с увеличением угла отклонения, что довольно сильно мешало точному вхождению в крутые повороты в CMR2.0. В остальном никаких особых проблем в играх с этим манипулятором не возникало.

В целом, Formula 1 Race Master – достаточно приятный руль, правда, его цена нам показалась слегка завышенной.



Trust Vibration Feedback Rally Master. **Приятный руль, но общую картину портят неудобные педали и надоедливый vibration feedback**

Trust Vibration Feedback Rally Master USB

Это устройство является фактически усовершенствованным (а следовательно, и несколько более дорогим) вариантом Formula 1 Race Master. Хотя по стоимости он и не вписывается в нижний ценовой диапазон, но по функциональности – в самый раз, поэтому мы и решили перенести его из среднего класса в данную категорию.

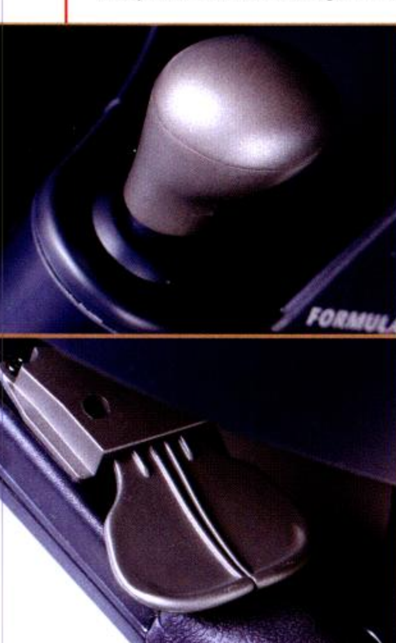
Из основных его особенностей следует отметить, во-первых, наличие на лицевой стороне восьми кнопок (в дополнение к переключателю передач и четырем шифтам, аналогичным имеющимся у предыдущей модели), и во-вторых, поддержку технологии vibration feedback, на которой, пожалуй, стоит остановиться подробнее. В отличие от полноценной обратной связи (force feedback) vibration feedback может заставить руль только вибрировать безо всякой привязки к происходящим в игре событиям – так что ни о каком адекватном сопротивлении повороту рулевого колеса речь здесь идти не может – возврат баранки в центральное положение у Vibration Feedback Rally Master осуществляется с помощью точно таких же пружин, как и у Formula 1 Race Master. Все, что дает vibration feedback, – это мелкая вибрация в ответ на определенное управляющее воздействие (поворот руля, нажатие педалей и двух кнопок), от которой, кстати, через пару часов непрерывной игры могут начать зудеть ладони.

Площадка с педалями у Vibration Feedback Rally Master просто огромная – одна из самых больших в данном обзоре. Но сами педали, к сожалению, ненамного лучше, чем у предыдущей модели, – сравнительно слабые пружины и малый ход не лучшим образом сказываются на управлении виртуальным авто.

ОТ $50 ДО $100
Thrustmaster 360 Modena/ 360 Modena Pro

Этот руль является копией рулевого колеса автомобиля Ferrari 360 Modena (но, похоже, копией слегка уменьшенной). Версии 360 Modena и 360 Modena Pro практически одинаковы: у про-модели имеется отдельная рукоять для переключения скоростей, которой лишена обычная версия, и все остальные различия вытекают, судя по всему, отсюда же – увеличенная торпеда (чтобы было где разместить рукоять) да другой способ крепления (кстати, очень удобный и надежный) – вот, наверное, и все. Заметим, что у про-версии торпеда получилась очень широкой – пожалуй, даже самой широкой из всех протестированных рулей, что при отсутствии свободного места на столе способно привести к некоторому неудобству. К счастью, это единственная проблема, которая может возникнуть, – в остальном обе эти модели устанавливаются без особых сложностей.

Эффекты обратной связи они не поддерживают – даже 360 Modena Pro, что при такой же цене, как и Logitech Wingman Formula Force GP, делает ее далеко не самым оптимальным выбором, да и младшая модель, стоящая всего на $11 дешевле, также по соотношению цена/производительность находится не на первом месте.







Trust Formula 1 Race Master. **Сам руль, несмотря на полное отсутствие кнопок, неплох, но педали явно подкачали**

В общем, у руля есть как недостатки, так и достоинства – но если учесть невероятно низкую цену (порядка $75), его можно смело рекомендовать геймеру, не желающему (или не имеющему возможности) потратить на покупку Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel сумму, превышающую $100.



Logitech WingMan Formula Force GP. Тот самый случай, когда «дешевый» отнюдь не значит – «плохой»

Если же не обращать внимания на стоимость, эти модели выглядят очень и очень достойно – приятное прорезиненное рулевое колесо, большое количество удачно расположенных программируемых кнопок, дополнительная пара аналоговых шифтов, дублирующих педали, удобная площадка с достаточно тугими педалями, обладающими большим ходом, – словом, если бы эти модели были долларов на 20–30 дешевле, их бы по достоинству оценили в младшей ценовой категории. Однако за лицензию Ferrari, судя по всему, приходится платить.

Logitech WingMan Formula Force GP

Первое, что бросается в глаза при взгляде на этот руль, – невероятно маленькие размеры, несмотря на то что WingMan FF GP поддерживает технологию force feedback, ее торпеда оказывается даже меньшей, чем у некоторых моделей без эффектов обратной связи. Так что места на столе для этого руля нужно совсем немного – почти наверняка между ним и монитором сможет поместиться и клавиатура, которая, кстати, вам понадобится почти наверняка. Дело в том, что четыре кнопки, два шифта и отсутствие рукояти для переключения скоростей на сегодняшний день – явно мало, так что и для клавиатуры во время гонки найдется дело.

К счастью, маленькие размеры торпеды никак не сказались на диаметре баранки – она абсолютно стандартная, с эргономичными «наплывами» и прорезиненными красными вставками по бокам. Кнопки слишком маленькие и, на первый взгляд, почти незаметны, однако расположены очень удобно и никаких проблем с их использованием нет. А вот шифты слегка подкачали – они маленькие и довольно тугие, поэтому переключать передачи ими не так удобно, как, скажем, большими и мягкими шифтами у Logitech MOMO Force или Genius Speed Wheel FF.

Педали у WingMan FF GP достаточно большие, со средним ходом, но мягкие (чтобы не сказать – слабые) пружины не лучшим образом сказываются на управлении автомобилем, а сравнительно маленькая площадка, хоть и не теряет устойчивости во время игры, с точки зрения удобства использования не является оптимальным выбором – педали расположены довольно-таки близко друг к другу, и левую ногу приходится либо держать на весу, либо снимать с площадки.

В играх руль показал себя весьма достойно, сила эффектов обратной связи впечатляет – даже при 70%-ных установках в драйверах баранку трясло так, что в Rally Trophy на высокой скорости самым натуральным образом можно было не справиться с управлением, а через пару часов непрерывной езды руки просто уставали.

SVEN RockFire Real Force Wheel QF-2000if

Это старшая модель в линейке рулей RockFire от SVEN – и выглядит он соответственно. Стильный корпус, огромное количество кнопок – отдельная рукоять для переключения передач (продублированная двумя кнопками на левой части рулевого колеса), четыре шифта под баранкой – словом, смотрится Real Force Wheel весьма презентабельно. На деле, к сожалению, все не так радужно, как кажется на первый взгляд.

Руль устанавливается на присоски и фиксируется двумя «внешними» кронштейнами. Крепление даже с помощью одних только присосок получается очень надежным, но есть подозрение, что со временем, когда материал присосок «прикажет долго жить» и утратит герметичность, основная нагрузка придется на кронштейны. Шнур питания короткий – не более полутора метров.

В установке руль довольно капризен – судя по всему, QF-2000if необходим «чистый» компьютер,



Thrustmaster 360 Modena. Маленькая торпеда – это, несомненно, плюс. Но отсутствие переключателя скоростей…

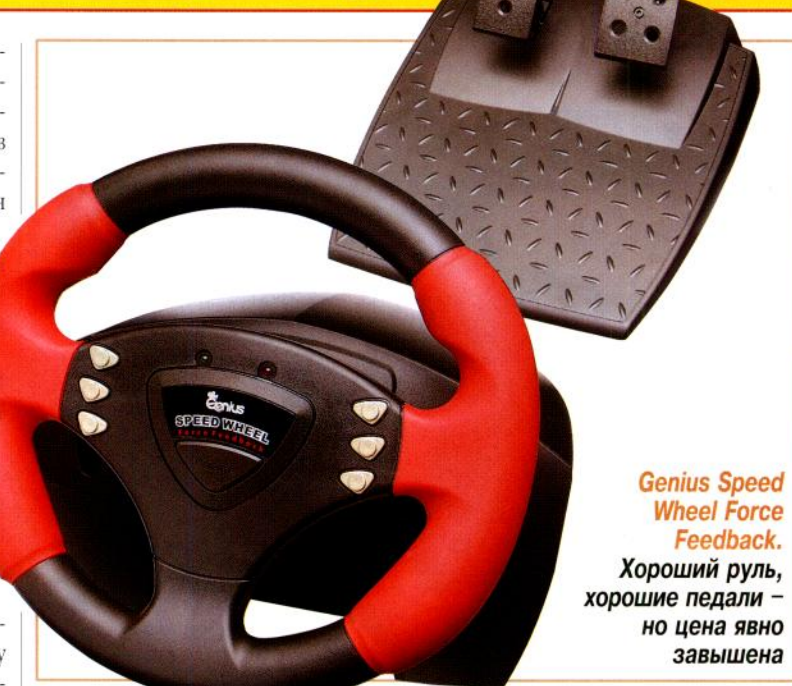
Thrustmaster 360 Modena Pro. Отличные педали и удобная баранка – но отсутствие force feedback все портит

на котором ранее не было ни одного игрового руля. Во всяком случае, на тестовой системе после установки фирменных драйверов Windows сразу после загрузки стабильно выдавала «синий экран смерти» (не помогла и обновленная версия драйверов, загруженная с сайта *www.rockfire.com.tw*), в то время как на компьютере у главного редактора (где ранее рули не устанавливались) Real Force Wheel заработал без каких бы то ни было проблем.

Реализация эффектов обратной связи откровенно разочаровала – моторы у Real Force Wheel довольно слабые, и даже с установленной на максимум силой спецэффектов в Rally Trophy, где поддержка force feedback выполнена на высшем уровне, руль «выглядел» не очень убедительно, равно как и в CMR2.0, в которой сопротивление повороту баранки совершенно произвольным образом менялось от «очень слабое» до «полностью отсутствует».

Подставка с педалями средних размеров устойчива и весьма удобна, за одним исключением – пружины у педалей очень слабые, сопротивление нажатию практически отсутствует, что осложняет определение скорости по прикладываемому к педали усилию.

Зато угол поворота руля заметно выше среднего – около 220 градусов, что весьма положительно сказывается на точности вхождения в повороты.



Genius Speed Wheel Force Feedback. **Хороший руль, хорошие педали – но цена явно завышена**

СВЫШЕ $100

Genius Speed Wheel Force Feedback

При первом же взгляде на этот руль возникает стойкое ощущение дежа-вю: «где-то я его уже видел». И действительно, по дизайну Speed Wheel FF до боли напоминает Logitech Wingman Formula Force GP – то же сочетание черного и красного цветов, та же форма педалей и торпеды. Отличия оказываются довольно-таки незначительными – торпеда у модели от Genius гораздо массивнее, площадка для педалей заметно больше, чем у Logitech Wingman, да кронштейны у Speed Wheel FF точь-в-точь, как у Logitech MOMO Force.

Кнопок у Speed Wheel FF шесть, шифта – два, рукояти переключения скоростей нет – в общем, стандартный на сегодняшний день набор. Зато есть возможность «оперативного» включения/отключения обратной связи – в центре, под логотипом Genius, расположена неприметная треугольная кнопка, при нажатии на которую загорается зеленая надпись Force. Баранка, хоть и выглядит неказисто, «на ощупь» на удивление приятна – правда, как и у любого другого руля, эргономичные «наплывы» оказываются не очень удачными при частом перехватывании колеса (например, при прохождении крутых поворотов). Однако если руль «держать мертвой хваткой», то все в порядке. Угол поворота баранки довольно большой, около 250 градусов. Шифты нажимаются с отчетливым кликом, но нам они показались хлипковатыми.

Подставка для педалей большая и устойчивая, внешне слегка напоминает площадку от Logitech NONO Force, разве что без выступа слева. Педали нажимаются довольно туго, благодаря чему можно определять приложенное усилие по сопротивлению пружин, а не по показаниям спидометра у игрового авто.

В играх Speed Wheel FF показал себя очень хорошо, практически на уровне Logitech Wingman – четкие эффекты обратной связи, хорошая управляемость и достойная эргономика как самого колеса, так и педалей, произвели на нас приятное впечатление. А вот с установкой этого манипулятора были очень серьезные проблемы – на некоторых редакционных компьютерах он просто отказывался опознаваться системой. Ситуация не изменилась к лучшему даже после инсталляции новых драйверов, загруженных из Internet (в общей сложности мы перебрали три различные версии, включая самую свежую бету).

Вообще же, этот руль мог заслужить более высокие оценки в нашем тестировании и, возможно, даже получить «Выбор



SVEN RockFire Real Force Wheel. **Неудобные педали, слабый force feedback и проблемы с установкой сводят на нет ряд достоинств руля**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ТЕСТОВЫЕ ОЦЕНКИ РУЛЕЙ (МОДЕЛИ ОТСОРТИРОВАНЫ ПО СТОИМОСТИ)

	Ценовая категория до $50						
Название	**Thrustmaster Formula Charger (без педалей)**	**SVEN RockFire Star Deluxe (QF-188ipr)**	**Genius Speed Wheel Formula**	**SVEN RockFire Racing Star-Vibra (QF-368uv)**	**Trust Formula 1 Race Master USB**	**Thrustmaster Formula Charger (с педалями)**	**Trust Vibration Feedback Rally Master USB**
Технические характеристики							
Интерфейс, тип	USB	Gameport	Gameport	USB	USB	USB	USB
Наличие force feedback	○	○	○	○	○	○	○
Наличие рукояти для переключения передач	○	○	○	○	●	○	●
Количество цифровых шифтов	0	0	0	0	4	0	4
Количество кнопок	4	4	6	8	0	4	8
Способ крепления	Кронштейны	Кронштейны	Кронштейны	Присоски + кронштейны	Присоски + кронштейны	Кронштейны	Присоски + кронштейны
Угол поворота рулевого колеса	~180	~180	~200	~180	~170	~180	~170
Дополнительные возможности	Аналоговые шифты, дублирующие педали	Режимы работы педалей flight/racing, цифровой джойстик	Режимы работы педалей flight/racing, цифровой джойстик	Vibration feedback, аналоговые шифты, дублирующие педали	○	Аналоговые шифты, дублирующие педали	Vibration feedback
Цена, $	25	36	40	41	41	42	56
Категория оценки, баллы							
Функциональность	52	62	65	70	65	58	90
Эргономика	50	72	62	68	58	33	60
Установка и настройка	90	90	85	55	90	80	90
Итоговые баллы	**57**	**72**	**67**	**66**	**66**	**47**	**73**

редакции» в категории от $50 до $100, если бы его стоимость была в полтора раза ниже.

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Force Feedback Racing Wheel GT

Эти два руля (отличающиеся друг от друга лишь незначительно, о чем немного ниже), как и рассмотренная ранее парочка Thrustmaster 360 Modena, также сделаны по лицензии Ferrari, от которой они получили легко узнаваемый логотип и форму шифтов для переключения скоростей.

Модель FF Racing Wheel несколько дороже, чем FF Racing Wheel GT, что обусловлено наличием дополнительной пары аналоговых шифтов, дублирующих педали, а также несколько иным (и на наш взгляд, более удачным) дизайном площадки с педалями. Стоит это дополнительных $15 или нет – решать игроку.

Руль подключается к компьютеру по USB, к столу он крепится присосками и совершенно невероятных размеров кронштейнами (которые, кстати, могут создавать определенные неудобства игроку). Так что держится он очень крепко – правда, присоски, как нам показалось, здесь совершенно лишние, к тому же они довольно сильно мешают во время установки, поскольку элементарным образом «сворачиваются в трубочку».

У обоих рулей есть отдельная рукоять для переключения скоростей, шесть программируемых кнопок – две собственно кнопки, и еще четыре в виде четырехпозиционного переключателя, внешне похожего на hat-switch, который, кстати, также имеется. В общем, набор более чем приятный.

Драйверы устанавливаются без проблем, что, в общем-то, неудивительно – ни с одним из контроллеров Thrustmaster, побывавших у нас в редакции, никогда не возникало никаких затруднений.

Внешний вид FF Racing Wheel не вызывает ни малейших нареканий – руль смотрится очень солидно, и даже довольно массивная торпеда не портит общего впечатления – дизайнеры действительно постарались на славу. В руках он лежит как влитой, все эргономичные выемки и наплывы расположены очень удачно, так что никаких неудобств с этим манипулятором не испытываешь – но, к сожалению, лишь при условии, что вы не перехватываете руль при резких поворотах.

Площадка с педалями небольшая, но устойчивая, – к сожалению, из-за сравнительно маленьких размеров пользоваться ею не слишком удобно. Педали большие и мягкие – может, даже чуточку чересчур. Эффекты обратной связи выполнены очень хорошо, разве что изменения сопротивления повороту рулевого колеса в зависимости от игровой ситуации нам показались несколько утрированными.

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel GT. **Отличия – другие педали и отсутствие двух аналоговых шифтов**

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel. **Выбор редакции, придраться можно разве что к небольшим размерам подставки с педалями**

Logitech MOMO Force

Честно говоря, поначалу у нас было желание этот руль «пустить вне конкурса» – уж слишком дорого стоит это удовольствие. Однако по здравом размышлении мы решили все-таки включить его в общий список – эту модель мож-

Ценовая категория от $50 до $100				Ценовая категория свыше $100			
Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Logitech Wingman Formula Force GP	Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	SVEN RockFire Real Force Wheel QF-2000if	Genius Speed Wheel Force Feedback	Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel GT	Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel	Logitech MOMO Force
USB	USB	USB	COM/USB	USB	USB	USB	USB
○	●	○	●	●	●	●	●
○	○	●	●	○	●	●	○
2	2	2	4	2	2	2	2
6	4	6	6	6	6	6	6
Кронштейны	Кронштейны	Кронштейны	Присоски + кронштейны	Кронштейны	Присоски + кронштейны	Присоски + кронштейны	Кронштейны
~180	~190–200	~180	~210	~250	~250	~250	270
Hat-switch, дополнительные аналоговые шифты, дублирующие педали	○	Hat-switch, дополнительные аналоговые шифты, дублирующие педали	Hat-switch	Кнопка включения force feedback	Hat-switch	Hat-switch, дополнительные аналоговые шифты, дублирующие педали	○
65	75	76	84	103	105	120	200
90	82	92	98	88	95	100	88
86	94	88	80	92	94	96	100
100	100	100	55	85	100	100	100
90	91	91	79	89	95	98	96

РУЛИ ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

Марка	Компания	Телефон
Genius	DataLux	(044) 249-6303
Logitech	DataLux	(044) 249-6303
SVEN	«Зеленая Волна»	(044) 442-9584
Thrustmaster	Entry	(044) 246-8461
TRUST	K-Trade	(044) 252-9222

но купить в Украине (пусть даже и за совершенно невообразимые для рядового геймера $200), а значит, она просто обязана рассматриваться нами наравне с остальными контроллерами. В конце концов, если «виртуальные» пилоты настойчиво требуют от наших продавцов завезти в Украину джойстики HOTAS Cougar за еще более невероятные $300, то чем автогонщики хуже?

О MOMO Force наш журнал уже в свое время писал, и вывод тогда был однозначен – это лучший игровой руль, доступный на украинском рынке, и надо сказать, что с тех пор ничего не изменилось. MOMO Force по-прежнему остается единственным манипулятором, у которого рулевое колесо обтянуто натуральной кожей, а два шифта для ручного переключения скоростей, поверхности площадки и педали выполнены из металла – и если для педалей это не так уж критично, то для шифтов – более чем. Баранка поворачивается на 270 градусов, что позволяет максимально точно вписываться в любые, самые «заковыристые» повороты. Кнопок на рулевом колесе шесть – не слишком много, но больше обычно и не нужно. А вот рукояти для переключения скоростей нет – это, по сути, единственный существенный недостаток MOMO Force (если не считать таковым «агрессивную» раскраску, которая может не понравиться некоторым игрокам).

Подставка с педалями «просторная» и очень устойчивая, ход у них большой, пружины достаточно тугие – в общем, придраться просто не к чему, присутствует даже специальная площадка для «отдыха» рядом с педалью тормоза (на него в автосимах жать приходится сравнительно редко).

С установкой руля, традиционно для манипуляторов от Logitech, никаких проблем не возникло – ни с «аппаратной» (MOMO Force крепится к столу с помощью прорезиненных кронштейнов), ни с программной.

Реализация force feedback также выполнена на высшем уровне – у руля настолько мощные моторы, что в драйверах силу обратной связи приходилось уменьшать вдвое. Во всех тестовых играх MOMO Force не только идеально воспроизводил эффекты езды по различной поверхности и толчки от столкновений с препятствиями, но и очень удачно имитировал изменение сопротивления повороту рулевого колеса в зависимости от игровой ситуации.

Одним словом, если для вас «деньги – не проблема», как выразился один из наших читателей, то MOMO Force будет лучшим приобретением. ■



Logitech MOMO Force.
Стоят ли отличная реализация Force Feedback и использованные в отделке руля кожа и металл $200? Для фаната это не вопрос

Возвращение iMac

Олег Данилов

Четыре года назад Apple представила первый iMac, двумя годами позже – iMac DV. Эти компьютеры изменили представление покупателей о том, как должен выглядеть и использоваться ПК, приблизили высокие технологии к людям. Кое-кто даже говорит, что они изменили мир. Сегодня, шесть миллионов iMac спустя, они сделали это снова, выпустив iMac 2.

К компьютерам Apple нельзя относиться спокойно, тщательно взвешивая их достоинства и недостатки, – Macintosh можно или любить, или ненавидеть. Кому-то безоговорочно нравится «прозрачный» или, если хотите, «карамельный» дизайн iMac, кто-то с жаром отвергает «несерьезные» продукты Apple. Тем не менее более 6 млн. проданных устройств говорят о неплохом спросе на «необычные» компьютеры. Бесспорно, iMac изменили подход к созданию ПК – именно после их выхода производители стали обращать особое внимание на внешний вид и простоту использования компьютеров. Какие перемены в индустрии вызовет выход iMac 2, нам еще предстоит узнать, но уже сейчас у «вторых» появились как свои ярые приверженцы, так и ярые ненавистники. Но хватит теории – пора познакомиться с iMac 2 поближе.

По большому счету, все впечатления, которые вызывает работа на новом iMac, можно выразить буквально несколькими фразами – восхитительный дизайн, простота в освоении, удобство в использовании. Конечно, два последних пункта – во многом заслуга новой версии операционной системы – Mac OS X, но, тем не менее, и в саму конструкцию ПК заложены элементы, делающие работу с ним простой и приятной. Собственно, с техническими характеристиками нового iMac вы можете познакомиться в соответствующей врезке, замечу только, что в нашем распоряжении была самая старшая модель компьютера, мы же поговорим об эмоциях, вызываемых этим необычным устройством.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

От распаковки коробки с iMac и водружения на стол непривычной сферически-штанговой конструкции до начала работы проходит буквально несколько минут – в этом превзойти продукцию Apple пока что не удалось никому.

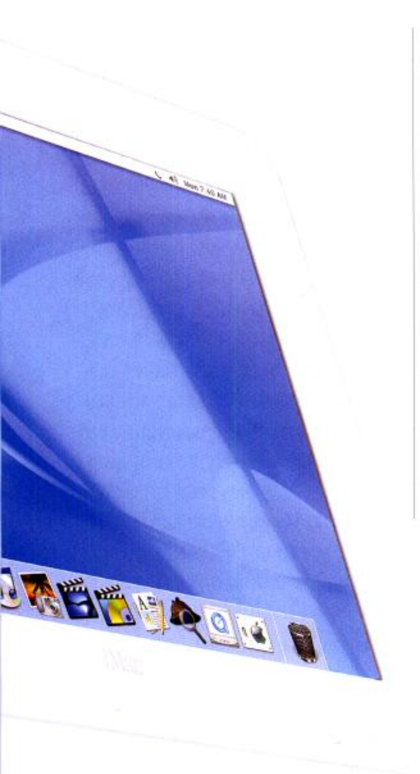
iMac 2 занимает очень немного места на столе, субъективно обычный 17-дюймовый ЭЛТ-монитор «съест» значительно больше вашего пространства. Из замеченных на этапе установки особенностей хочется подчеркнуть на удивление немалый вес iMac 2, что в совокупности с отсутствием ручки для переноски (как у первой версии) несколько усложняет жизнь. Второй деталью, поразившей буквально всех рецензентов, и мы не будем здесь оригинальными, оказалась хромированная штанга, с помощью которой 15-дюймовый TFT-монитор крепится к полусферическому пластиковому системному блоку. Она позволяет регулировать положение дисплея по высоте, не изменяя при этом его наклона, или наоборот, угол наклона, не меняя высоты. И хотя физически это реализовано очень просто, такая возможность и четкость работы механики впечатляют.

15-дюймовый активно-матричный TFT-монитор iMac демонстрирует отличное качество изображения, великолепную четкость и контрастность, впрочем, на фоне остальных современных TFT-дисплеев он особо не выделяется, разве что стоит отметить его небольшую толщину, но при подобном способе размещения это не критичный параметр.

Еще одно открытие на этапе первого включения – практическая бесшумность iMac, что, по сравнению с современными PC, которые при работе издают достаточно ощутимый гул (особенно компьютеры последнего поколения), просто поражает. iMac «звучит» только в момент записи



Привод SuperDrive – действительно супер: не только читает CD и DVD практически всех форматов, но и записывает диски CD-R, CD-RW и DVD-R (!)



(эффект «печной трубы»), обдувая все агрегаты ПК.

На первом этапе знакомства нас ждало еще несколько открытий. И в первую очередь, это операционная система Mac OS X. О ее необычном и очень удобном интерфейсе мы еще поговорим, сейчас же обратим внимание на «мелочи». Решив послушать музыку с помощью программы iTunes 2 и услышав вместо American Pie невразумительный набор звуков, мы моментально нашли причину неисправности, прочтя сообщение системы о не до конца воткнутом штекере колонок. Хотя подобное автоопределение динамиков было реализовано еще в Diamond MX 300, здесь оно оказалось как нельзя на месте.

Вообще же звук, выдаваемый прозрачными «шариками» Apple Pro Speaker (в их создании принимала участие компания Harman Kardon), потрясает. Такие небольшие и игрушечные с виду колонки воспроизводят все звуковые оттенки в достаточно широком диапазоне, причем с неплохой динамикой и сохраняя все нюансы композиций. А для любителей Hi-Fi-акустики можем порекомендовать разработанную все той же Harman Kardon, точней, ее подразделением Harman Multimedia, специально для iMac ультрамодную прозрачную систему SoundSticks (2.1) стоимостью около $200.

Кстати, это еще далеко не все о звуке на iMac 2. Система поддерживает базовые функции голосового управления, так что, просто четко произнеся фразу Get Me Mail, можно проверить почту, а сказав Log Me Out – выключить компьютер. Вообще же команд достаточно много, к тому же вы имеете возможность настроить их под свои нужды. Конечно, это просто одна из дополнительных особенностей iMac, но далеко не такая бесполезная, как кажется на первый взгляд.

Продолжим знакомство. Потратив пять минут на поиск пиктограммы оптического привода, для того чтобы открыть дисковод (в Mac OS 9 эта операция производилась перетягиванием иконки CD/DVD-ROM в «мусорную корзину»), и, обратившись за помощью к справочной системе, которая, кстати, очень удобна в использовании, мы с удивлением обнаружили на клавиатуре дополнительные клавиши, «отвечающие» за загрузку/выгрузку дисков и изменение громкости звука. Такое управление, конечно, намного удобней старого, но для людей, знакомых с предыдущей версий Mac OS, не совсем привычно.



Хромированная штанга – один из самых стильных элементов дизайна iMac 2 и к тому же удобное устройство для регулировки высоты и наклона монитора

CD или DVD. При этом с охлаждением у второго все в порядке – сверхтонкий вентилятор лишь усиливает неплохую естественную тягу, возникающую в открытом снизу и сверху корпусе

MAC OS X

Конечно, домашним пользователям, на которых, в основном, и рассчитан iMac, совершенно не обязательно знать, как работает операционная система их компьютеров и какие именно ее элементы отвечают за тот или иной процесс. Тем не менее мы дадим хотя бы краткие сведения о Mac OS X, на сегодня, пожалуй, самой красивой и дружественной к пользователю операционной системе.

Итак, Mac OS X не является продолжением линейки операционных систем Apple, закончившихся на Mac OS 9.1. Эта ОС создана на базе BSD Unix 4.4 и адаптирована к работе на процессорах PowerPC G3 и G4. В связи с этим для запуска программ, написанных под предыдущие версии Mac OS, на новом iMac 2 существует специальное приложение Classic, по сути являющееся модифицированной полнофункциональной Mac OS 9.1.

Собственно, Mac OS X, в отличие от своей предшественницы, мультипроцессорная и мультизадачная операционная система. Поддерживаемая ею технология приоритетной (вытесняемой) многозадачности позволяет рационально использовать аппаратные ресурсы и практически исключает «зависание» всей системы – «проблемное» приложение просто будет снято, а память, занимаемая им, очищена.

Интересно, что созданная на базе системы с открытым кодом Mac OS X тоже абсолютно открыта и может быть модифицирована сторонними программистами. Появились даже сообщения о разработке полностью платформенно-независимой версии ОС, в том числе и для PC.

Но, конечно, внутренняя кухня Mac OS X скрыта от глаз пользователей. Поэтому все восторги и дифирамбы посвящены в основном новому графическому интерфейсу под названием Aqua – на удивление красивому и удобному. Главный элемент рабочего стола Mac OS X – Dock, панель быстрого доступа к приложениям, в том числе и работающим. Об эффектах увеличительного стекла, действующих в панели Dock, о плавном перетекании сворачивающихся и раскрывающихся окон уже было сказано немало – это действительно выглядит потрясающе. В свернутых иконках приложений хорошо видно их структуру, так что перепутать текстовый документ, например с видеороликом (который, кстати, будет продолжать проигрываться!), практически невозможно. Приятно порадует пользователей и очень удобная система работы с диалоговыми окнами, и два типа представления меню – полное и сокращенное, и возможность масштабирования полноцветных иконок. Впрочем, рассказывать об Aqua бесполезно, это надо хотя бы один раз увидеть, чтобы влюбиться навсегда.



Прозрачные «шарики» Apple Pro Speaker не только великолепно выглядят, но и звучат на удивление энергично, выдавая качественный насыщенный звук



Сам же привод заслуживает более пристального рассмотрения. Установленный в старшей модели iMac 2 оптический дисковод SuperDrive позволяет не только читать CD и DVD-диски любых форматов – DVD со скоростью 6X (7,8 Mbps), CD – 24X, но и записывать CD-R (8X), CD-RW (4X) и DVD-R (!) емкостью 4,7 GB со скоростью 2X (2,6 Mbps). Операционная система при загрузке диска определяет его тип и предлагает подготовить к записи (CD-RW надо предварительно очистить). Это сделано для того, чтобы в дальнейшем запись могла произойти в любой момент по желанию пользователя, благо кнопка Burn имеется во многих приложениях, и сама запись выполняется буквально в одно нажатие.

Такая прозрачность в «общении» с записывающим оптическим приводом позволяет значительно облегчить начинающим пользователям создание собственных мультимедийных CD и DVD. Ведь iMac 2 – это не просто компьютер, а еще и своеобразное связующее звено для различных цифровых устройств – видеокамер, MP3-плейеров, фотоаппаратов и т. д. О творческом потенциале и развлекательных возможностях нового компьютера Apple и пойдет речь дальше.

СПЕЦИФИКАЦИЯ

Модель	M8672LL/B	M7677LL/B	M8535LL/B
Процессор	G4 700 MHz		G4 800 MHz
Память	128 MB	256 MB	
Жесткий диск	40 GB		60 GB
Оптический привод	CD-RW	DVD-ROM/CD-RW	DVD-R/CD-RW
Графическая подсистема	NVidia GeForce2 MX 32 MB		
Дисплей	15" TFT LCD (1024 × 768 пикселов, 16 млн. цветов)		
Порты	5 × USB, 2 × FireWire, VGA, Ethernet, modem		
Колонки	Нет	Apple Pro Speaker	Apple Pro Speaker
Цена в Киеве, $	1698	1998	2299

ТВОРЧЕСТВО

Итак, основное предназначение Apple iMac, названного Стивом Джобсом Digital Hub (дословно «цифровой центр»), стать точкой опоры и пересечения различных цифровых устройств. Собственно, и конструкция, и набор программного обеспечения, поставляемого с iMac, недвусмысленно намекают на это. Благодаря наличию двух разъемов FireWire и пяти портов USB у пользователей не возникнет никаких проблем с подключением любой цифровой периферии, а ПО позволит с легкостью создавать свои собственные полупрофессиональные видеофильмы на DVD или фотоальбомы на CD.

Тот факт, что я, только понаслышке знакомый с процедурой видеомонтажа, смог в течение пяти минут разобраться с этой задачей благодаря программе iMovie 2, уже о многом говорит. Все действия по переносу видеоматериала на iMac, добавлению эффектов смены кадров, титров и управлению видео- и аудиорядом выполняются буквально одним-двумя движениями мыши, причем безо всяких обращений к Help – для начинающих пользователей эта простота и «прозрачность» действительно неоценимы. iMovie 2 не сильно отличается от своей предыдущей версии – это классическая программа линейного монтажа с необычайно дружественным интерфейсом.

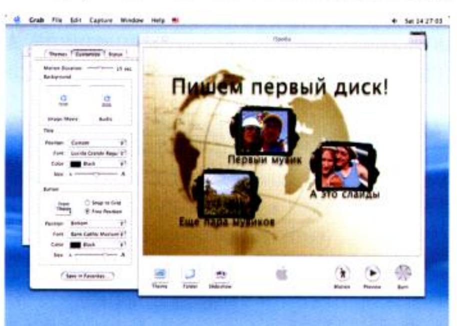
Еще одна программа для обработки цифровых изображений, на этот раз фото, предустановленная на iMac, – iPhoto. Это опять-таки невероятно дружественная утилита для каталогизации и хранения цифровых фотографий.

В полной же мере оценить преимущества *digital lifestyle* и насладиться результатами собственной работы, выполненной в iMovie и iPhoto, позволяет еще одна программа из базового набора приложений для iMac – iDVD 2 (поставляется только с системами, оснащенными SuperDrive). iDVD объединяет в себе средства для создания мультимедийных дисков и записи DVD. Посредством набора базовых шаблонов, элементов оформления и фонов даже совершенно не знакомый с ПК пользователь сумеет создавать интерактивные меню для DVD-дисков, вложенные папки и подменю, интегрировать в них видеоклипы или слайд-шоу с музыкальным или дикторским сопровождением. Что важно – такие DVD можно просматривать с помощью большинства бытовых проигрывателей.

Для создания музыкальных коллекций отлично подойдет уже упоминавшаяся программа iTunes 2, которая, кроме проигрывания музыки, позволяет записывать аудио- или MP3-CD.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Несмотря на все попытки реанимировать Macintosh как игровую платформу, энтузиастом чего был сам Джон Кармак, после небольшого всплеска интереса со стороны разработчиков 3–4 года назад все вернулось на круги своя. Сейчас для платформы Macintosh выходит катастрофически мало игр категории «А». Нет, признанные хиты и шедевры появляются с изрядным опозданием (иногда это год и более) и в варианте для iMac, но их очень мало. Мы оцениваем соотношения игр категории «А» на PC и iMac как 10 : 1. Кроме незаинтересованности разработчиков в портировании игр для Macintosh и уменьшения числа игр, приемлемо работающих с API Open GL, здесь играет роль и фактор технологического отставания.



Программа iDVD 2 имеет настолько простой и интуитивно понятный интерфейс, что с созданием мультимедийных DVD-дисков справится и 10-летний режиссер

Видеоподсистема iMac по сегодняшним меркам слишком слаба,

IMAC DV SE VS. IMAC 2

Так получилось, что четыре года назад мы не смогли познакомиться с самым первым iMac, зато весной 2000 г. достаточно плотно поработали на второй модификации этого компьютера – iMac DV SE. Учитывая, что iMac 2 по своему предназначению наиболее близок именно к этой машине, логично было бы сравнить их. Конечно, продающиеся сегодня модели iMac отличаются от тех, что были доступны два года назад, но, тем не менее, подобное сравнение будет вполне корректным.

В принципе, все улучшения, которые вы можете заметить в таблице, – эволюционные. Действительно, за прошедшие два года тактовая частота процессоров и объем оперативной памяти увеличились в два раза, емкость жестких дисков – в четыре, взамен ЭЛТ-мониторам пришли TFT-дисплеи, CD-ROM и DVD-ROM уступили место записывающим и перезаписывающим оптическим приводам, сменилось два поколения графических карт, улучшилось качество компьютерной акустики.

Революционными же, по нашему мнению, следует считать объединение всех новейших технологий в одном устройстве, предназначенном для домашних пользователей, и создание законченного решения для работы с домашним фото и видео.

Модель	iMac DV SE	iMac 2 M8535LL/B
Процессор	G3 400 MHz	G4 800 MHz
Память	128 MB	256 MB
Жесткий диск	13 GB	60 GB
Оптический привод	DVD-ROM	DVD-R/CD-RW
Графическая подсистема	ATI Rage 128 VR 8 MB	NVidia GeForce2 MX 32 MB
Дисплей	15" CRT	15" TFT LCD
Порты	5 × USB, 2 × FireWire, Ethernet, modem	5 × USB, 2 × FireWire, VGA, Ethernet, modem
Колонки	Встроенные Harman Kardon Odyssey	Apple Pro Speaker
ОС	Mac OS 9.1	Mac OS X

установленная в этом компьютере карта GeForce2 MX не может сравниться с акселераторами последнего поколения на PC. Одним словом, с нашей точки зрения, использовать iMac 2 как игровую платформу нецелесообразно, хотя и сама Apple никогда не позиционировала этот компьютер подобным образом. Впрочем, в базовый комплект ПО входят две игры – аркада Otto Matic и трехмерные шахматы Mac OS X Chess.

Панель разъемов iMac 2 (слева направо): наушники, Apple Pro Speaker, два порта FireWire, 10/100BASE-T Ethernet, питание, модем 56K, три порта USB, mini-VGA



Зато с другими электронными развлечениями у iMac 2 все в порядке. Мы попробовали посмотреть на новой системе DVD-версию мультфильма Shrek и остались очень довольны качеством изображения и звука. Идущий в поставке DVD-плейер справляется со своей работой отлично, а TFT-монитор как нельзя лучше подходит для просмотра DVD-фильмов.

Самых лестных слов заслуживает и уже несколько раз упоминавшаяся программа iTunes 2, которая является не только отличным MP3/CD-проигрывателем, но и позволяет легко преобразовывать музыкальные треки в файлы MP3 и буквально одним движением записывать собственные музыкальные сборники. Кроме того, эта утилита великолепно интегрируется с портативным MP3-плейером iPod, оснащенным жестким диском объемом 5 или 10 GB, благодаря чему можно не только синхронизировать музыкальные коллекции, но и изменять настройки эквалайзера и другие параметры iPod.

Отлично работают и Internet-приложения iMac 2 – Mac-версия броузера Microsoft Internet Explorer, почтовый клиент Mac OS X Mail. Здесь хочется напомнить, что компьютер имеет встроенный модем со скоростью 56 Kbps, а вся процедура подключения к Internet вряд ли займет более 5 минут.



Управлять громкостью звука и загрузкой/выгрузкой дисков с клавиатуры очень удобно, но на первых порах непривычно

РАБОТА

Если же у вас возникнет желание поработать на iMac 2, что, несмотря на его мультимедийную, домашнюю направленность, вовсе не исключено – нет проблем. В комплекте программного обеспечения имеется неплохой пакет офисных утилит Apple Works 6, не уступающий по функциональности полноценным офисным приложениям. С его помощью можно легко создать текстовый документ, таблицу, простенькую базу данных, растровое или векторное изображение, презентацию. Причем Apple Works прекрасно понимает документы в формате Word, Excel и PowerPoint, ну и, естественно, отлично работает с родным для Mac OS X форматом PDF.

Но более сильное впечатление произвел на нас Microsoft Office для Mac OS X. Такое ощущение, что, протестировав все новшества на PC-версии Office, Microsoft создала практически идеальный продукт, значительно превосходящий свой Windows-аналог по удобству и простоте использования, продуманности интерфейса и стабильности.

Условно к бизнес-ПО, предустановленному на iMac 2, можно отнести финансовый менеджер Quicken 2002 Deluxe и энциклопедию World Book Mac OS X Edition.

РЕЗЮМЕ

Если напрямую сравнить iMac 2 с аналогичным по стоимости современным PC, то на первый взгляд продукт Apple значительно проигрывает системе на платформе Wintel. Действительно, за те же деньги вы можете купить ПК, оснащенный по последнему слову техники, – с процессором, чья тактовая частота в три раза выше, совершенной видеосистемой, более емким жестким диском.

Да, это так, но не стоит забывать, что iMac 2 в отличие от аналогичного PC – это законченное решение, снабженное всеми мыслимыми как аппаратными, так и программными средствами для реализации творческого потенциала пользователя. Просто прибавив к стоимости Wintel PC сумму, которую вам придется заплатить за аналогичное ПО для Windows, дополнительные карты расширения (FireWare, Ethernet, дополнительные разъемы USB), вы поймете, что для занятия домашним фото и видео лучший выбор на сегодня именно Apple iMac 2.

Так что если вам не дают покоя лавры Феллини или Спилберга, милости просим в мир iMac.

Продукт предоставлен компанией Wega Distribution: тел. (044) 461-9284



GeForce4: выше скорость – за те же деньги!

Максим Потапов

Семейство графических процессоров NVidia пополнилось четвертым поколением. Теперь на рынке, кроме всевозможных GeForce2 MX/GTS/Pro/Ti и GeForce3 Ti200/Ti500, доступны как минимум четыре варианта GeForce4. Мы выберем из этого многообразия те видеокарты, которые обладают наилучшим соотношением цены и быстродействия.



ASUS V8170DDR GeForce4 MX440

Цифра «4» в названии свежеиспеченных графических чипов от NVidia еще не свидетельствует об их радикальной новизне. Если серия GeForce4 Ti – это действительно шаг вперед по сравнению с предыдущими поколениями, то чипы GeForce4 MX созданы на основе GeForce2 MX400 по принципу «новое – это хорошо доработанное и разогнанное старое». Тем не менее GeForce4 MX420/440 устанавливают очередной стандарт быстродействия для видеокарт начального уровня, в то время как GeForce4 Ti4400/4600 становятся абсолютными чемпионами среди всех 3D-акселераторов, существующих на сегодняшний день.

Нововведения в архитектуре графических процессоров – это, конечно же, интересная тема. Но нас, как потребителей, волнует более насущная проблема, а именно: какое быстродействие можно получить за свои деньги. Именно с этой позиции мы и рассмотрим GeForce4.

Для оценки производительности видеокарт использовался тест 3DMark2001 SE (*www.madonion.com*). Он довольно точно отражает быстродействие 3D-акселераторов как в существующих играх, так и в тех, что будут выпущены в ближайшем будущем. Режим 1280 × 1024 × 32 является оптимальным для проверки способностей современных видеокарт, и именно он чаще всего применяется для 17- и 19-дюймовых мониторов. Технические характеристики графических чипов даны в сводной таблице, с помощью которой можно получить представление о принципиальных различиях среди графических процессоров разных поколений. Ориентировочные цены на видеокарты указаны по состоянию на апрель 2002 г.

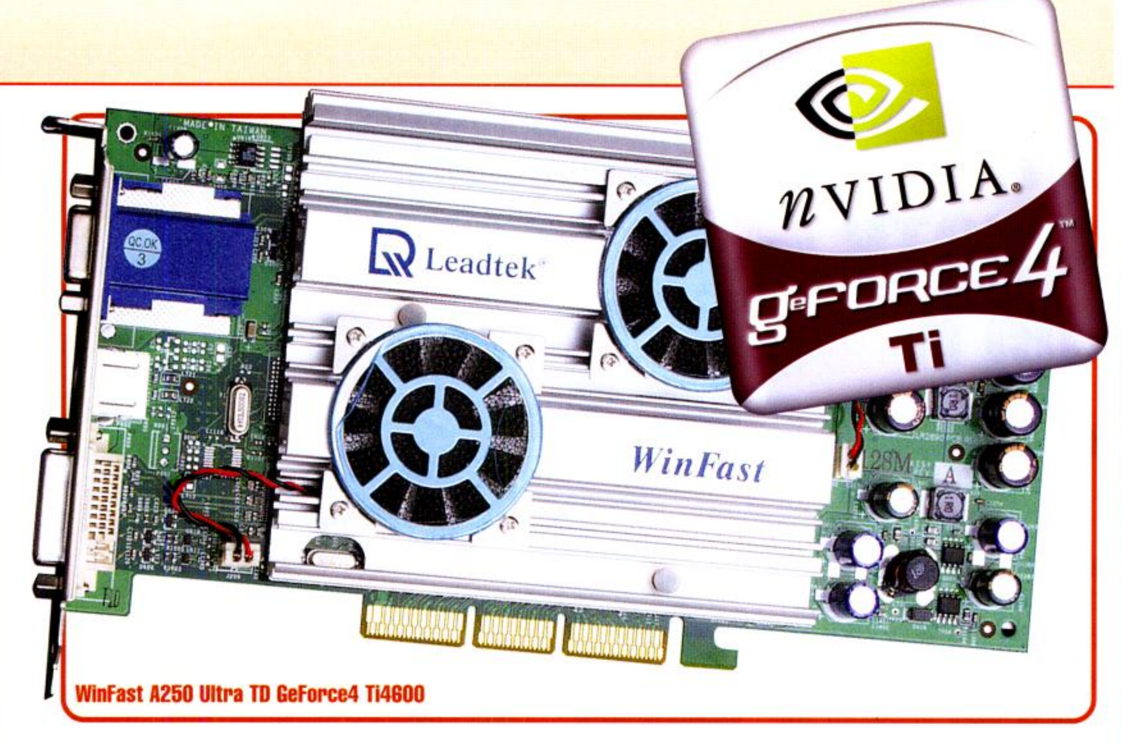
Быстродействие самого младшего представителя из новой линейки – GeForce4 MX420 – на 25% выше, чем у нынешнего лидера в нижней ценовой категории GeForce2 MX400. Сказывается не только повышенная частота графического ядра, но и более совершенная, чем у GeForce2, архитектура памяти.

Однако цена на GeForce4 MX420 явно завышена – такие платы должны стоить никак не больше $80. Так что пользователям, ограниченным в средствах, придется по-прежнему довольствоваться видеокартами GeForce2 MX400, которые уже порядком «отстали от жизни».

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Модель	Цена, $	Частота ядра, MHz	Частота памяти, MHz	Число конвейеров	Текстурных блоков на конвейер	Вершинные шейдеры	Пиксельные шейдеры	Текстур за проход
GeForce2 MX400 64 MB	70	200	166	2	2	0	○	2
GeForce2 Ti 64 MB	120	250	400	4	2	0	○	2
GeForce3 Ti200 64 MB	170	175	400	4	2	1	●	4
GeForce3 64 MB	340	200	460	4	2	1	●	4
GeForce3 Ti500 64 MB	340	240	500	4	2	1	●	4
GeForce4 MX420 64 MB	105	250	166	2	2	0	○	2
GeForce4 MX440 64 MB	120	270	400	2	2	0	○	2
GeForce4 MX460 64 MB	150*	300	550	2	2	0	○	2
GeForce4 Ti4200 64 MB*	175	250	500	4	2	2	●	4
GeForce4 Ti4200 128 MB*	195	250	444	4	2	2	●	4
GeForce4 Ti4400 128 MB	340	275	550	4	2	2	●	4
GeForce4 Ti4600 128 MB	440	300	650	4	2	2	●	4

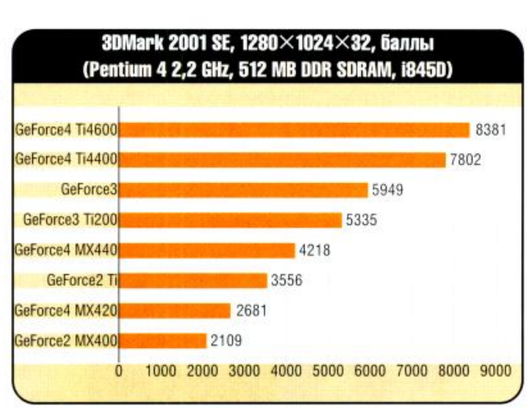
** Предварительные данные.*



WinFast A250 Ultra TD GeForce4 Ti4600

А вот GeForce4 MX440 – это, без сомнения, наилучшая покупка в средней ценовой категории. По своему быстродействию она «на голову» выше GeForce4 MX420, что достигается благодаря использованию памяти DDR с ее удвоенной пропускной способностью. Далеко позади остается и GeForce2 Ti (а следовательно, и ее разновидность GeForce2 Ti VX, обладающая пониженной частотой графического ядра). Таким образом, о видеокартах GeForce2 GTS/Pro/Ti/Ultra можно благополучно забыть, ведь они предлагаются по той же стоимости или дороже, чем GeForce4 MX440. Тем не менее, если NVidia переместит GeForce2 Ti на ценовую территорию GeForce2 MX400, этот 3D-акселератор станет настоящим подарком для экономных пользователей. И тогда придется забыть уже о GeForce4 MX420, оснащенном памятью SDRAM.

Существует еще одна, 460-я версия GeForce4 MX, которая отличается более высокими частотами чипа и памяти. Однако NVidia, судя по всему, не смогла «сложить цену» на нее, и потому выход на рынок этого 3D-акселератора задерживается. Рассматривать видеокарты GeForce4 MX460 как вариант для покупки можно будет лишь в том случае, если их стоимость не превысит $130. В другом случае гораздо выгоднее будет доплатить $30–40 и взять, к примеру, GeForce3 Ti200. Причем выигрыш получится не только в быстродействии: в отличие от серии GeForce4 MX все GeForce3 и GeForce4 Ti поддерживают вершинные и пиксельные шейдеры, а значит, владельцам этих видеокарт можно будет не беспокоиться по поводу их пригодности для будущих игр.



Если сравнивать GeForce3 Ti200 с GeForce4 Ti 4400, то и в этом случае она выглядит более привлекательно: будучи дешевле в два раза, по производительности она уступает максимум в полтора. Конечно же, видеокарта GeForce4 Ti4400 лучше подготовлена к играм завтрашнего дня, использующим передовые графические технологии. Но свои $340 она, если честно, не оправдывает. То же можно сказать и о GeForce4 Ti4600, а о GeForce3 и GeForce3 Ti500, предлагаемых по цене GeForce4 Ti4400, не стоит и говорить.

Значит ли это, что GeForce3 Ti200 остается оптимальным выбором для требовательных пользователей? Да, если вам не терпится приобрести 3D-акселератор прямо сейчас. Нет – если можете немного потерпеть. Дело в том, что в продаже вот-вот появятся видеокарты GeForce4 Ti4200 64 MB, которые попадут в ту же ценовую категорию, что и GeForce 3 Ti200, но окажутся быстрее раза в полтора. Единственное отличие версии Ti4200 от Ti4400/4600 – это сниженные частоты графического ядра и памяти, что с лихвой покрывается огромной разницей в стоимости. И потому можно смело утверждать, что GeForce4 Ti4200 станет наилучшим выбором для энтузиастов компьютерных игр. Что же касается старших, более «разогнанных» видеокарт GeForce4 Ti4400/4600, они останутся уделом тех, кто не привык считать деньги.

В планах NVidia выпуск модели GeForce4 Ti4200 128 MB, у которой память будет работать на пониженной частоте. Такой вариант окажется дороже и, что самое важное, медленнее. Так что остается копить деньги на GeForce4 Ti4200 64 MB и надеяться, что цена и быстродействие этой видеокарты будут полностью соответствовать нашим ожиданиям. ■

Цифровая камера к лету – есть из чего выбрать!

Сергей Галушка

В последнее время практически все производители цифровых камер подготовили для нас немало новинок и сюрпризов. Мы расскажем лишь о тех из них, которые сегодня уже реально доступны в Украине.



BENQ DC 300MINI

«Меняется все в наш век перемен»: мода, прически, вкусы и даже названия фирм, причем не только мелких или фиктивных, что ежедневно десятками создаются и реформируются для каких-то разовых целей, но и крупных, имеющих свой узнаваемый почерк и стиль, именуемый емким словом «брэнд». Это, как правило, происходит, когда меняются направления развития фирмы. Так, в середине декабря прошлого года компания Acer Communications and Multimedia (Acer CM) стала называться просто и коротко – BenQ.

На арене цифровых фотокамер Acer дебютировала совсем недавно, в 2001 г., с продуктом DC 300 («Домашний ПК», № 1–2, 2002). Премьера явно удалась, поскольку по своему дизайну, сверхкомпактному исполнению и назначению аппарат выгодно отличался от всех своих конкурентов. BenQ намного серьезнее взялась за дело и уже в Ганновере на выставке CeBIT 2002 продемонстрировала сразу четыре новинки: 3,34-мегапиксельную DC 3310 с двукратным цифровым увеличением, дизайн которой выполнен в стиле «ретро»; 2,1-мегапиксельную DC 2110, снабженную ТВ-выходом; 1,3-мегапиксельную DC 1300, позволяющую, помимо статических снимков, записывать видео и звук, и, наконец, сверхлегкую DC 300mini массой всего 49 г. С последней из них мы и хотим вас познакомить подробнее.

Сразу отметим, что устройство можно использовать не только как автономный аппарат, питаемый от одной батарейки типа AAA, но и как PC-камеру – в этом случае энергия подается по кабелю USB, идущему в комплекте. При необходимости оперативно загрузить в компьютер снимки, сделанные в автономном режиме, легко и вовсе обойтись без всяких кабелей. Для этого достаточно снять округлую декоративную крышку, закрывающую выступающий разъем USB на корпусе аппарата, и подсоединить устройство к соответствующему гнезду ПК. Правда, это физически не всегда возможно, поскольку далеко не в каждой модели компьютера USB-гнездо располагается так, чтобы позволить свободно разместиться хоть и маленькому, но, как для коннектора, довольно большому корпусу аппарата.



Ориентировочная цена – $80
Продукт предоставлен корпорацией BenQ, www.benq.com

95/100

- ☺ Возможность подключения к ПК без USB-кабеля
- ☺ Удобный штатив в комплекте
- ☹ Далеко не к каждому ПК удастся напрямую подключить аппарат через выступающий разъем USB

В этой статье «ДПК»-рейтинг никоим образом не служит для сравнения устройств между собой, он лишь показывает относительное «распределение сил» в соответствующих классах.

Камера оснащена 0,35-мегапиксельным CMOS-сенсором, позволяющим получать снимки максимального размера 640 × 480 пикселов; 8 MB встроенной флэш-памяти, где можно разместить до 107 изображений 320 × 240; выдвижным оптическим видоискателем, которым необходимо пользоваться на расстоянии 30 см от глаз. Небольшой монохромный ЖК-монитор на задней панели служит для отображения текущих настроек устройства. Имеется и 10-секундный таймер для автосъемки. Диапазон фокусировки данной малютки составляет от 1 м до бесконечности, впечатляют также пределы изменения выдержек: 1/6–1/100000 с.

При хорошем освещении снимки получаются довольно качественными, при недостатке света аппаратом лучше вообще не пользоваться. Управление камерой осуществляется, по сути, с помощью двух кнопок – *Mode* и *Спуск затвора*.

Говоря об этой «шпионской штучке», невозможно умолчать о ПО, идущем в комплекте. Именно оно позволяет превратить сие, на первый взгляд, довольно простенькое устройство не только в мощный рабочий инструмент, но и в яркую и веселую забаву для всех домочадцев.

Графический редактор ArcSoft PhotoBase 3.0 обеспечит загрузку изображений в компьютер, дальнейшее их редактирование и распечатку, а также организацию виртуальных семейных фотоальбомов, озвученных слайд-шоу с возможностью последующей записи их на бланки CD-R.

Видеоредактор ArcSoft VideoImpression 1.6 превратит BenQ DC 300mini в настоящую PC-камеру, послужит для захвата видео и создания видеоклипов с возможностью задания переходов между сценами и наложения спецэффектов.

Microsoft NetMeeting позволит проводить Web-конференции с территориально удаленными друзьями и коллегами.

Особняком стоят приложения Crazy Talk и It'sMe. Первое из них «обучит» портрет любого вашего знакомого «говорить» произвольные английские фразы (естественно, с соответствующей мимикой), которые вы наберете в окне ввода текста (хорошая идея – использовать это приложение для изучения произношения). Кроме того, можно заставить вашего клиента болтать и на русском (правда, с ужасным акцентом), если писать родные слова английскими буквами.

Программа It'sMe – это очень забавный и простой в освоении 3D-аниматор. Хотите сделать сюрприз другу? Пожалуйста! Импортируем его портрет в It'sMe Avator Editor, выбираем подходящую фигурку, одеваем ее в желаемый наряд, задаем нужную серию движений (брейк, рок в стиле Элвиса Пресли, балет, бокс, кунфу, походка гориллы и т. д.), подбираем соответствующую музыкальную композицию и, наконец, оформляем сцену выступления, загружая желаемую фоновую картинку. Теперь сохраняем все это как AVI-клип и пересылаем по e-mail.

По заверениям официального дистрибьютора BenQ, все новые фотокамеры к лету будут доступны в Украине.



CANON POWERSHOT A30

Если брать во внимание только свойства ПЗС-матрицы (а она позволяет получать снимки максимального размера 1280 × 960 пикселов), то камеру PowerShot A30 можно смело отнести к аппаратам начального уровня. Но если учесть функциональные возможности устройства, то класс для него определить довольно-таки трудно. Судите сами: модель оснащена высококачественным объективом, обеспечивающим 3-кратное увеличение изображения (доступно также 2-кратное цифровое), поддерживает два способа замера освещенности (оценочный и точечный), имеет автоматический и пять предустановленных режимов баланса белого, позволяет варьировать светочувствительность матрицы, оборудуется мощной «интеллектуальной» вспышкой.

Кроме того, камера снабжена дополнительным источником света для автофокусировки в условиях плохой освещенности, что крайне редко встречается в аналогичных аппаратах от других производителей. Вдобавок устройство позволяет использовать фирменные оптические конвертеры, которые к корпусу крепятся с помощью специального байонетного разъема (он закрывается декоративной пластмассовой заглушкой). Следует также заметить, что для PowerShot A30 выпускается водонепроницаемый бокс, позволяющий фотографировать на глубине до 30 м.

В целях экономии энергии вы можете снимать с отключенным 1,5-дюймовым ЖК-дисплеем, однако при этом явно будет не хватать дополнительного символьного монитора, отображающего текущие настройки камеры. Питается аппарат от четырех элементов типа AA, связь с компьютером осуществляется через интерфейс USB.

Благодаря поддержке спецификаций Exif Print 2.2 на отпечатках, сделанных на различных принтерах, вы увидите практически тот же самый кадр по цветопередаче, что прежде наблюдали в окошке видоискателя. Совместимость с технологией Direct Print обеспечит прямую печать на фирменных принтерах CP-10 и CP-100.

И все же напоследок замечу, что если вы заинтересованы получать качественные отпечатки размером больше, чем 9×13 см, то я рекомендовал бы обратить внимание на функционально похожую старшую модель PowerShot A40, оснащенную 2-мегапиксельной матрицей.

HP PHOTOSMART 612

Своим массивным внешним видом этот аппарат особого впечатления на нас не произвел – обычная цифровая «мыльница» стандартного серебристого цвета, лишенная изюминки и изящества. Абсолютно гладкий корпус устройства содержит специальные углубления для удобства удержания камеры в руках, но отсутствие элементарных шершавых (не говоря уже о прорезиненных) поверхностей сводят на нет все старания производителей наделить сей продукт столь важным свойством эргономичности. Продуманность расположения вспомогательного дисплея, а также кнопок управления качеством снимков, таймером и вспышкой также вызывает сомнение: если фотоаппарат держать в руках так, как того требуют углубления на корпусе, то к данным элементам управления невозможно дотянуться указательными пальцами.

Зато просмотр, печать и удаление отснятых изображений организовано весьма разумно. Всеми этапами этих процессов можно управлять с помощью простого и понятного встроенного анимированного меню и одного-единственного колесика-кнопки, снабженного специальными «наплывами» для удобства вращения.

Вообще говоря, PhotoSmart 612 напоминает слегка «угловатую», но очень послушную и надежную «рабочую лошадку». Камера необычайно проста в управлении. Естественно, ни о каких ручных настройках параметров съемки здесь речь не идет – все базируется на полном доверии к автоматике, а она, кстати, в большинстве случаев оказывается на высоте, лишь изредка при сложном освещении «заваливает» баланс белого.

Аппарат снабжен 2,3-мегапиксельной ПЗС-матрицей, позволяющей получать изображения размером 1800 × 1200; объективом, обеспечивающим 2-кратное увеличение картинки (существует также возможность 2-кратного цифрового масштабирования изображения); имеется также 8 MB встроенной памяти и разъем для подключения дополнительных карт памяти типа Compact Flash I. Обмен данными с компьютером ведется через интерфейс USB, питается аппарат от четырех батареек типа АА.

MINOLTA DIMAGE X

Эта стильная камера серебристого цвета может стать отличным спутником во всех ваших летних путешествиях. Благодаря легкому прочному металлическому корпусу, созданному из нержавеющей стали и алюминиевого сплава, для ее транспортировки даже не обязательно использовать какой-нибудь чехол: объектив надежно прикрывается металлической автоматически выдвигающейся крышкой, а ЖК-монитор и окошко видоискателя – защитным стеклом. Аппарат легко разместится в кармане рубашки, делового костюма или в дамской сумочке. Он будет уместен как в театре, так и на пляже. Его размеры составляют 84,5 × 72 × 20 мм, а масса – 135 г.

Столь небольшие габариты камеры никоим образом не сказались на ее функциональности. Устройство снабжено 2,1-мегапиксельной матрицей, позволяющей получать изображения с максимальным размером 1600 × 1200 точек; 1,5-дюймовым цветным ЖК-экраном; интерфейсом USB. Аппарат комплектуется 8-мегабайтовой картой памяти типа SD, допускается также использование MMC.

Изюминка камеры – оригинальная встроенная система 3-кратного оптического масштабирования изображения. Применение в оптическом пути специальной призмы позволило расположить объектив вертикально в камере, таким образом при изменении степени увеличения кадра он не выезжает за рамки корпуса.

Время подготовки аппарата к работе рекордное – 1,8 с. Для



- Внутренняя система трансфокации
- Фотоаппарат, видеокамера, диктофон – в одном устройстве
- «Интеллектуальная» вспышка
- Высокая цена

Цена – $750
Продукт предоставлен компанией «Минолта Украина»: тел. (044) 230-1049

95/100



- Невысокая стоимость
- Защита от «красных глаз» реализована через серию предварительных вспышек
- Отсутствует видеовыход
- Нет возможности ручного управления

Цена – $345
Продукт предоставлен компанией ERC: тел. (044) 230-3474

80/100



восстановления той же цветовой гаммы, которую наблюдал фотограф в оптический видоискатель, а также для улучшения резкости и фильтрации шумов отснятые кадры обрабатываются по фирменной технологии CxProcess, кстати, использующейся в профессиональной модели Dimage 7. Помимо статичных кадров в формате TIFF и JPEG, аппарат может сохранять небольшие озвученные MOV-видеоролики (в MJPEG), а также выполнять функции диктофона (формат записываемых кадров – WAVE).

Питается аппарат от плоского фирменного ионолитиевого аккумулятора NP-200, в комплект поставки входит зарядное устройство. Время работы Dimage X от батареи после полной зарядки в среднем составляет около 2 ч.

OLYMPUS CAMEDIA C-40ZOOM

Весенний «урожай» новинок у Olympus довольно-таки скромный. В младшем классе камер компания представила два аппарата: C-120Zoom (в связи с чем снимаются с производства модели C-1, C-100) и C-220 (устройства C-2 и C-200 также больше не будут выпускаться). По словам дистрибьюторов, данные аппараты станут доступными у нас к началу лета.

В среднем классе «новорожденных» нет, зато есть несколько приятных сюрпризов: 3-мегапиксельная камера C-3020 практически сравнялась по цене с 2-мекапиксельным аппаратом C-2040 (чуть более $500); значительно снизилась стоимость 2-мегапиксельной модели C-700UZ с 10-кратным оптическим трансфокатором, теперь ее цена примерно такая же, как и у аппарата C-3040 (около $700).

Несколько спал зимне-весенний бум на C-40Zoom, вероятно из-за довольно высокой цены, хотя это наиболее «свежий» (выпущен прошлой осенью) и стильный аппарат в этом классе, и мы с удовольствием вам его сегодня представляем.

Еще одно приятное событие: C-40Zoom, пожалуй, первая фотокамера от Olympus, в которой уменьшение габаритных размеров достигнуто без урезания ряда профессиональных функций, характерных для старших моделей. Богатство возможностей данного устройства органично сочетается с легкостью управления. Пресловутая компактность C-40Zoom в некотором роде условна и очевидна лишь при взгляде на камеру «анфас» (87 × 68,5 мм). В «профиль» же она – «обыкновенная толстушка», мало чем отличающаяся от своих полноразмерных сестер типа C-4040Zoom и др. Впрочем, благодаря столь внушительной глубине корпуса (43,5 мм) камера удобно размещается в руках.

Устройство снабжено цветным полуторадюймовым ЖК-дисплеем. На верхней панели камеры расположен вспомогательный монохромный монитор. Он дает возможность экономить энергию (а она, кстати, в дефиците, поскольку питается аппарат от двух батареек типа AA), ведя съемку с отключенным ЖК-видоискателем.

4,13-мегапиксельная ПЗС-матрица позволяет получать кадры размером 2272 × 1704. Сохраняются они на карте памяти SmartMedia (в комплект входит 16-мегабайтовый носитель) в форматах TIFF и JPEG. Фирменный объектив способен увеличивать картинку в 2,8 раза, предусмотрено также 2,5-кратное цифровое масштабирование изображения.

Благодаря наличию полностью автоматического режима съемки, а также пяти встроенных сюжетных программ начинающий фотолюбитель без труда научится получать качественные снимки в любых условиях освещенности. Опытные же фотографы по достоинству оценят возможности съемки с приоритетом выдержки и диафрагмы, полностью ручной режим, функции автобреккетинга, экспокоррекции, макросъемки, изменения светочувствительности ПЗС-матрицы и многие другие свойства аппарата. ■

ЖК-дисплеи LG: от мониторов – к телевизорам

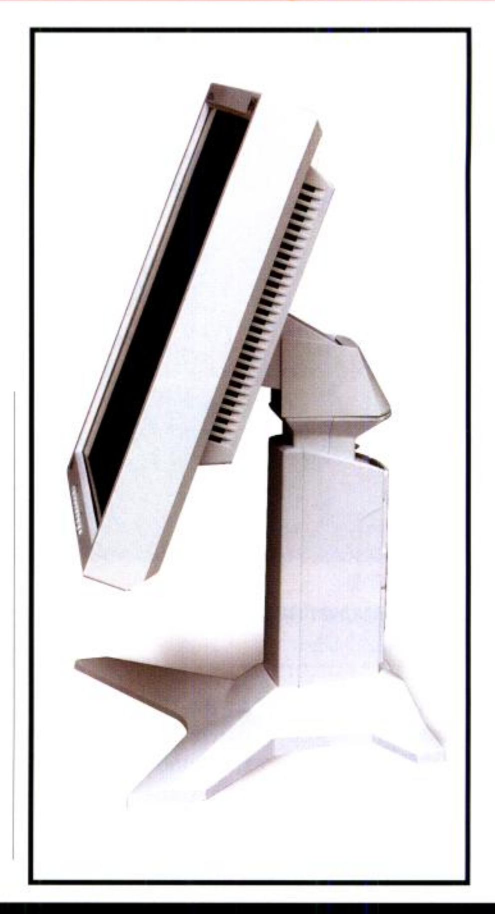
Роман Хархалис

Специалисты утверждают, что вслед за модой на компьютерные мониторы с ЖК-экранами придет мода на бытовые LCD-телевизоры. Казалось бы, это дело далекого будущего... Но нет – из четырех новых моделей жидкокристаллических дисплеев, попавших в нашу редакцию, две именуются в руководствах пользователя и на сайте *www.lg.ru* цветными телевизорами, а еще одна, формально будучи монитором для ПК, предназначена не в последнюю очередь для просмотра видео.

FLATRON L1800P

Новая модель LCD-монитора с диагональю экрана 18" оснащена матрицей производства LG.Philips с разрешением 1280 × 1024 точки, углом обзора 160° в горизонтальной и вертикальной плоскости, яркостью свечения 250 кд/кв. м и контрастностью 300:1. На первый взгляд, эти цифры кажутся заурядными, но за ними скрывается весьма высокое качество дисплея, о чем мы расскажем чуть ниже.

Из особенностей дизайна Flatron L1800P хотелось бы упомянуть узкую переднюю панель корпуса, образующую вокруг экрана «рамку» шириной чуть больше 1 см. Правда, толщина дисплея довольно велика, что несколько портит впечатление. Матрица закреплена на основании, позволяющем регулировать не только углы наклона и поворота LCD, но и его высоту над поверхностью стола. Экран может поворачиваться на 90°, обеспечивая книжную



FLATRON L1800P. ЦЕНА – $1050

Продукт предоставлен компанией DataLux: тел (044) 249-6303

ориентацию изображения. Монитор оборудован USB-концентратором; в основании подставки имеются один входной разъем интерфейса и два выходных. Устройство оснащено двумя видеовходами – VGA и DVI.

Качество изображения, обеспечиваемое L1800P, оказалось очень высоким: после автоматической настройки никакой дополнительной регулировки не потребовалось; картинка стала четкой и насыщенной, с равномерной яркостью по всей поверхности экрана и действительно широким углом обзора. Но главным сюрпризом стала очень низкая инерционность матрицы – ее быстродействия вполне хватает для просмотра видео и даже динамичных игр.

FLATRON 295LM

Если «крупнокалиберные» дисплеи с ЭЛТ используются главным образом для профессиональной работы с графикой, то большие ЖК-панели ориентированы на отображение видео и презентаций. Этому назначению вполне соответствует и Flatron 295LM, который можно охарактеризовать как своего рода промежуточную ступень между компьютерными LCD-мониторами и LCD-телевизорами.

Flatron 295LM не оборудован встроенным TV-тюнером, но по всем остальным признакам его «специализация» очевидна. 22-дюймовый экран дисплея имеет «киношное» соотношение сторон 16:9, на задней стенке корпуса находятся видеовходы AV-In и S-Video, необходимые для подключения видеомагнитофона или DVD-плейера. Но как компьютерный дисплей Flatron 295LM тоже оснащен неплохо: имеются разъемы VGA и DVI, а также два USB-разъема для подключения периферии.

Два громкоговорителя стереофонической системы могут либо устанавливаться отдельно, либо пристыковываться к дисплею с помощью сложной системы креплений. Как и в случае с аналогичным монитором Samsung, мы советуем потребовать у продавца не только доставить устройство, но и собрать его у вас дома.





FLATRON 295LM. ЦЕНА – $3625

Продукт предоставлен
представительством LG в Украине: тел (044) 490-2720

Максимальное разрешение монитора составляет 1600 × 1200 точек при аналоговом входном сигнале и 1280 × 1024 – при цифровом (со входа DVI). После автоподстройки картинка становится максимально качественной. А при просмотре видео достаточно перейти в полноэкранный режим и наслаждаться изображением в широкоэкранном формате.

FLATRON RT-15LA30

Этот LCD-телевизор обладает самым привлекательным дизайном среди всех присутствующих в обзоре устройств. Он хорошо смотрится в любом ракурсе, что существенно облегчает выбор места установки.

Для подключения источников сигнала в RT-15LA30 используются антенный вход, разъем VGA и три видеовхода – компонентный (480i), S-Video и AV-In.

Дисплей оборудован стереофонической акустикой, по качеству вполне соответствующей своему назначению, – воспроизводить музыкальное сопровождение телепередач, видеофильмов и компьютерных игр. Отдельный разъем для подключения к аудиокарте ПК не предусмотрен: инструкцией предлагается использовать каналы стереозвука входа AV-In и специальный кабель-переходник, на одном конце которого находится штекер «мини-джек», а на другом – два разъема типа «тюльпан». В комплекте поставки данного аксессуара, к сожалению, нет, хотя его можно купить отдельно – он дешев и широкодоступен.

Управление монитором осуществляется посредством экранного меню, очень похожего на меню обычного телевизора, с помощью пульта ДУ. В качестве альтернативы имеется набор командных клавиш в желобе на правой панели корпуса.





FLATRON RT-15LA30. ЦЕНА – $750

Продукт предоставлен
компанией DataLux: тел (044) 249-6303

Чтобы получить наивысшее качество изображения с ПК, следует установить графический режим 1024 × 768 точек и выполнить автонастройку параметров монитора. После нее очень желательно вручную подстроить фазу сигнала, что позволит еще немного повысить четкость.

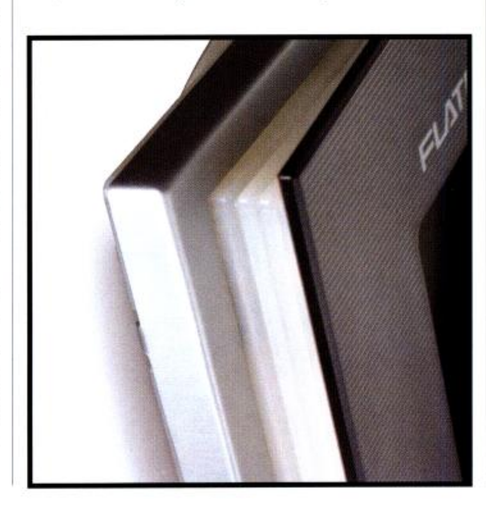
FLATRON LT-15A10

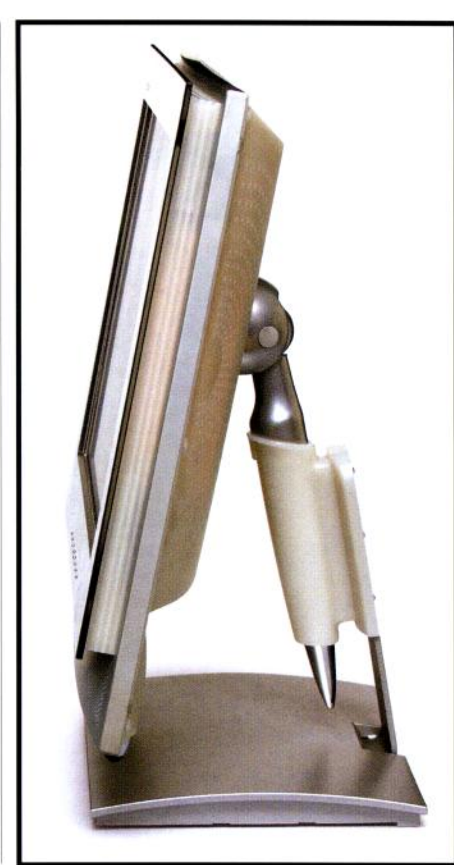
Первая модель в линейке LCD-телевизоров LG оснащена экраном с размером диагонали 15". Она отличается оригинальным дизайном с накладной передней панелью и интересной конструкцией подставки. Устройство можно устанавливать на классическую мониторную «ножку» или без нее благодаря наличию трех подпорок – двух прорезиненных на нижней кромке корпуса и одной шарнирной, в обычном варианте используемой как часть подставки.

На передней панели корпуса находятся сенсорные клавиши для управления экранным меню, переключения источника сигнала и программ TV. Здесь же расположено окно приемника ИК-сигналов с пульта ДУ, а также динамики встроенной стереофонической системы.

Монитор оснащен целым набором разъемов – AV-In, S-Video, композитным видеовходом, VGA (D-Sub) для подключения к видеокарте и отдельным (в отличие от RT-15LA30) гнездом для подачи звука с ПК.

Разрешение матрицы LT-15A10 составляет 1024 × 768 точек. Правильные значения фазы и частоты установились автоматически, их коррекция не потребовалась. Среди немногих недостатков следует отметить увеличенное время переключения между каналами и режимами, а также инерционность экрана. ■

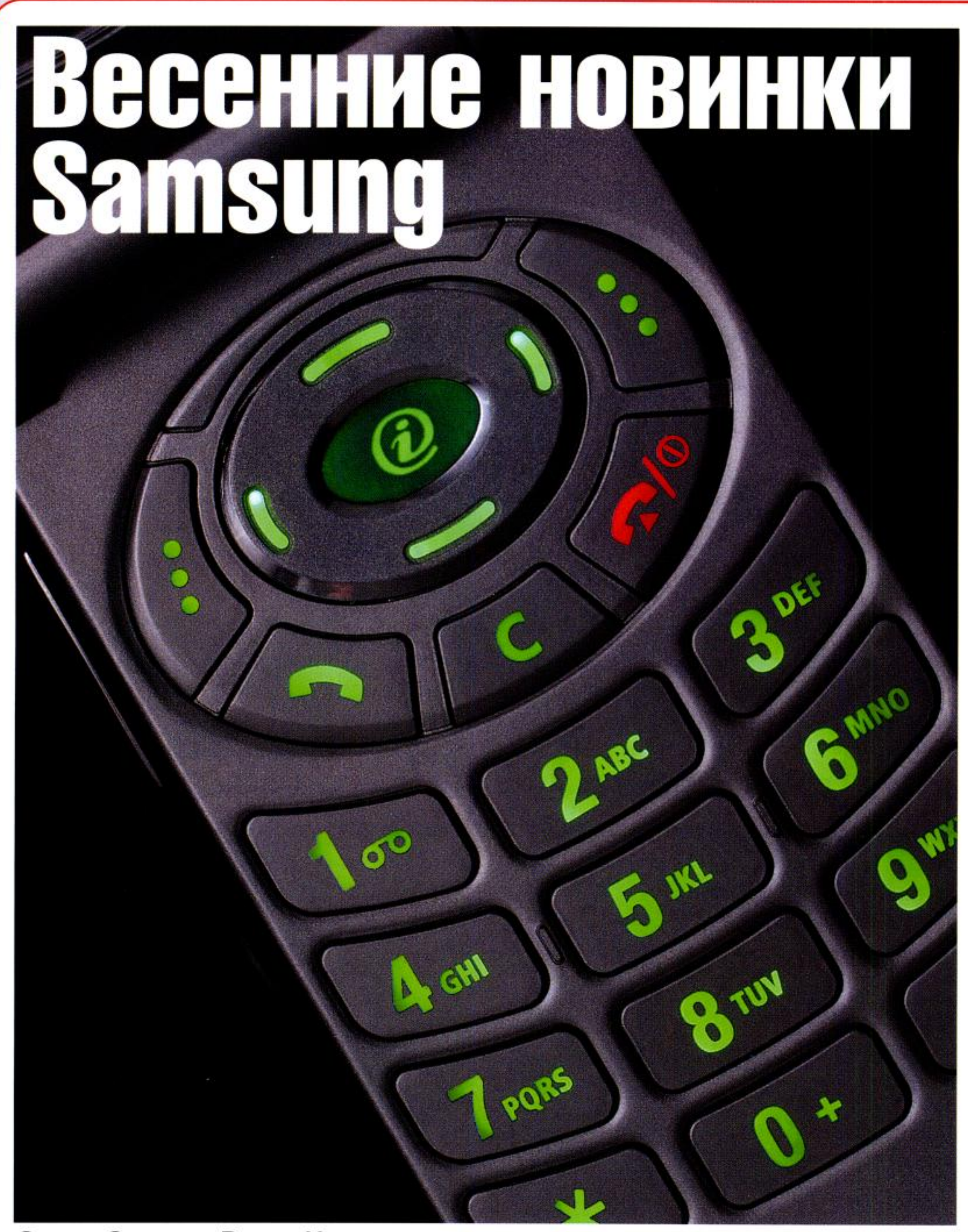




FLATRON LT-15A10. ЦЕНА – $820

Продукт предоставлен
представительством LG в Украине: тел (044) 490-2720

Весенние новинки Samsung



Сергей Сокирин, Роман Хархалис

Мобильные телефоны Samsung стремительно приобретают популярность. Это вполне объяснимо: стильный дизайн, отличный подбор материала и тщательность сборки, а в последнее время – превосходное качество связи и широкий выбор моделей привлекают все новых и новых покупателей.

Последнюю характеристику следовало бы дополнить. Выбор не просто широкий, а постоянно увеличивающийся. В апреле в украинских магазинах появятся три интересные модели: высокотехнологичный GPRS-аппарат в раскладном корпусе с внешним экраном, рабочий телефон с внутренней антенной и миниатюрный изящный аппарат с выдающимися музыкальными способностями.

SGH-Q200: INTERNET В КАРМАНЕ

Новая модель в серии Q, включающей аппараты с поддержкой GPRS, выполнена в раскладном корпусе. Аппараты такой конструкции получаются у Samsung очень хорошо – благодаря отличному качеству сборки и привлекательному дизайну они часто оказываются предпочтительнее аналогичных телефонов других марок.

Q200 оборудован внешним экраном – весьма полезным новшеством, опробованным на A300, что стало одной из причин его популярности. Внешний дисплей у нового телефона вмещает до трех строк текста, что делает его более информативным. По размеру Q200 несколько больше, чем A300. При открытом корпусе обращают на себя внимание кнопки увеличенного размера. Благодаря этому Q200 рассчитан в первую очередь на мужчин. Им удобнее пользоваться людям с крупными руками.

Что касается возможностей, то Q200 можно примерно охарактеризовать как «A300 плюс GPRS». Действительно, большинство функций у этих телефонов одинаковы, и даже меню выглядят очень похожими. Оба аппарата оснащены встроенной телефонной книгой, календарем-органайзером, диктофоном, голосовым управлением. В Q200 появилось 7 игр, которых немного не хватало в A300. Ну и, конечно же, Q200 поддерживает GPRS.

У нас была возможность испытать Q200 в тестовой сети GPRS одного из украинских операторов мобильной связи. Во время работы в Internet пиковая скорость составила чуть больше 45 Kbps, а средняя – около 30 Kbps, что соответствует хорошему dial-up подключению по качественной телефонной линии. При этом обрывов связи не наблюдалось. Установка и настройка соединения с помощью фирменной утилиты GPRS Wizard выполняются очень просто. В комплекте поставки имеется дата-кабель, так что для выхода в Internet не придется покупать дополнительные аксессуары.

К сожалению, рассказывая об этом весьма удачном телефоне, обойтись без критики не удастся. Первый вопрос, возникающий у пользователя: «Куда дели инфракрасный порт?» У A300 он был, а новая модель, специально рассчитанная на активное использование вместе с PDA или ноутбуком, почему-то вынуждена обходиться без него. Далее, неплохо бы оснастить Q200 расширенной адресной книгой, ставшей уже стандартной для бизнес-моделей других фирм. Тем не менее Q200 остается отличным инструментом для мобильного доступа в Internet и престижным аксессуаром делового человека.

SGH-N620: МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА

Несколько месяцев назад, когда мы знакомились с телефоном



SGH-N400, в редакции была высказана следующая мысль: «Выдвижная антенна – это оригинально, а дизайн от Pininfarina – стильно, но N400 в корпусе от R200/210 был бы более практичным». Должно быть, как и большинство хороших идей, эта «висела в воздухе», поскольку уже через несколько месяцев наше пожелание исполнилось.

N620 – изящный моноблочный аппарат. Как и ожидалось, он очень похож на популярный R210. Правда, при сравнении сразу видно, что новинка ощутимо меньше и легче. Учитывая компактность, а также цвет корпуса и его перламутровый блеск, N620 будет прекрасно смотреться в женской руке. По классификации Samsung аппарат относится к промежуточной категории, сочетая в себе свойства деловой и имиджевой моделей.

Главная отличительная особенность N620 – великолепный полифонический звонок. Для его воспроизведения используется 16-голосный синтезатор от Yamaha, что означает отличное качество звука (действительно, несравнимо лучшее, чем у других побывавших у нас аппаратов с многоголосным звонком) и совместимость банков инструментов со стандартом MIDI. Таким образом, в телефон нетрудно добавить собственную полифоническую мелодию, просто загрузив в него через дата-кабель обычный MIDI-файл. Помимо 16 «фабричных» музыкальных клипов, в памяти аппарата есть место для трех пользовательских. Еще три монофонические мелодии можно ввести с клавиатуры с помощью простого нотного редактора или получить по SMS. Но N620, в отличие от всех других телефонов, исполняет эти фрагменты, имитируя один из музыкальных инструментов – фортепиано, скрипку, флейту и т. д.

SAMSUNG SGH-N500

90 / 100

Встроенная записная книжка аппарата вмещает 500 записей и позволяет устанавливать для каждой из них мелодию звонка и цвет светового оповещения. Возможность их копирования из памяти телефона в SIM и наоборот, голосовой набор на 18 номеров и 20 речевых команд делают работу с телефоном весьма комфортной. Голосовые функции дополняются наличием цифрового диктофона с памятью на 105 с записи.

Удобно расположенные клавиши, простое и наглядное меню – все это поможет быстро освоить и максимально использовать функции аппарата.

Недостатки N620 «классические» для бизнес-телефонов Samsung – отсутствие ИК-порта и расширенной адресной книги.

SGH-N500: РАБОЧАЯ ЛОШАДКА

Мечта о бизнес-телефоне Samsung нового поколения в практичном корпусе реализовалась и в виде SGH-N500 – первого аппарата этой марки с внутренней антенной. Он несколько больше N620 и почти повторяет R210 по размерам, форме и массе. Отличия заключаются только в цветовом решении и отсутствии выступающей антенны. Для навигации в меню используется двухпозиционная кнопка-джойстик.

Емкость телефонной книги N500 увеличена до 200 записей (по сравнению с 100 у R210). Разумеется, присутствуют календарь-органайзер, список задач, игры, богатый выбор мелодий звонка. Важным нововведением, ставящим N500 в ряд бизнес-телефонов, является голосовой набор и управление, а также диктофон.

Клавиатура аппарата очень удобна в использовании, а размеры клавиш одинаково подходят как мужчинам, так и женщинам. Некоторые претензии вызывает кнопка-джойстик, которая может не только наклоняться вверх-вниз, но и утапливаться – это движение не выполняет никакой функции и потому несколько дезориентирует пользователя. К тому же боковая качающаяся клавиша, которую в этой модели убрали, возложив ее «обязанности» на кнопку-джойстик, иногда более удобна, особенно во время разговора.

В общем, по оснащенности N500 приближается к уровню бизнес-телефона, отличаясь от полноценных моделей только отсутствием адаптера IrDA, расширенной адресной книги и поддержки GPRS. Все остальные функции аппаратов такого класса в нем есть. А теперь внимание: N500 планируется продавать по цене $180–190, то есть не дороже, чем полгода назад предлагался более простой R200! За такие деньги найти лучше оснащенный или более качественный аппарат не удастся. Фактически его покупатель получит «почти бизнес-телефон» по цене аппарата среднего класса. Это уникальное предложение – спешите им воспользоваться.



Что касается N620, то он, наоборот, будет стоить достаточно дорого – до $300. Это несколько удивляет, так как по функциональности устройства практически одинаковы. Получается, что за полифонический звонок и чуть меньшие размеры придется доплатить около $100. Не исключено, что для некоторых категорий покупателей это оправдано, но для всех – вряд ли. Однако не стоит забывать, что приведенные цены – ориентировочные, и вполне могут со временем меняться в сторону снижения.

Продукты предоставлены представительством Samsung в Украине: тел. 8-800-502-0000

Software: новинки месяца

Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства программ указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Сергей Светличный

CLONECD 4.0.0.0 BETA 21

Shareware

Разработчик Elaborate Bytes

Web-сайт www.elby.de/CloneCD/english/index.htm

Размер загружаемого файла 1,9 MB

URL home.t-online.de/home/CloneCD/download/SetupCCD4.exe

Одна из лучших программ для копирования CD. Четвертая версия отличается значительно переработанным интерфейсом и новыми возможностями.

FAR 1.70 BETA 4

Shareware

Разработчик RarSoft

Web-сайт www.rarsoft.com

Размер загружаемого файла 1,2 MB

URL ftp://pubftp.slovenska.sk/pub/rarsoft/far/Far1704.exe

Отличный файловый менеджер, работающий в текстовом режиме. Одним из основных достоинств является наличие большого числа подключаемых плагинов, которые значительно расширяют его функциональность.

MOZILLA FOR WINDOWS 0.9.9

Freeware

Разработчик The Mozilla Organization

Web-сайт www.mozilla.org

Размер загружаемого файла 9,8 MB

URL ftp.mozilla.org/pub/mozilla/releases/mozilla0.9.9/mozilla-win32-0.9.9-installer.exe

Mozilla – разрабатываемый по схеме open-source Web-броузер, являющийся «дальним родственником» Netscape Communicator. Данная версия, по слухам, будет последней бетой, после которой разработчики обещают, наконец, выпустить релиз 1.0.

AD-AWARE 5.71

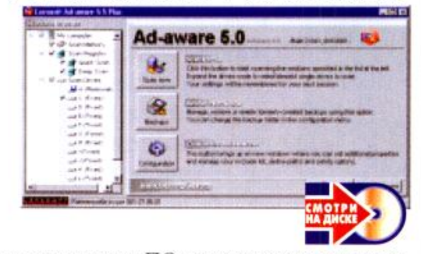
Freeware

Разработчик Lavasoft

Web-сайт www.lavasoftusa.com

Размер загружаемого файла 856 KB

URL www.wyvernworks.com/Lavasoft/aaw.exe



Утилита для обнаружения и удаления ПО, относящегося к классу spyware. В ходе работы Ad-aware проверяет память, реестр и жесткие диски. В версии 5.71 сделан ряд улучшений, включена поддержка новых версий Alexa и Cydoor.

NERO INFOTOOL V.1.01

Freeware

Разработчик Ahead Software

Web-сайт www.cdspeed2000.com

Размер загружаемого файла 151 KB

URL www.cdspeed2000.com/files/NeroInfoTool_101.zip

Утилита для анализа CD/DVD-дисков. Выдает информацию о возможностях оптического привода, сведения о диске (количество дорожек, сессий, дату записи и т. д.), а также информацию об установленных в системе программах для записи компакт-дисков. В последней версии добавлена поддержка DVD+R, ведение журнала, определение новых возможностей приводов, а также исправлены найденные ошибки.

EASY CD-DA EXTRACTOR V4.7.1

Shareware

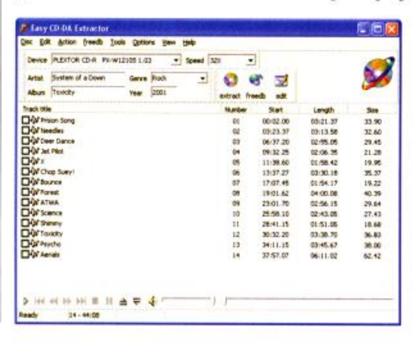
Разработчик Poikosoft

Web-сайт www.poikosoft.com

Размер загружаемого файла 6,4 MB

URL sivut.koti.soon.fi/poiko/ezcddax471.exe

Easy CD-DA Extractor позволяет копировать музыкальные произведения с Audio CD на компьютер в форматах MP3, WMA, AIFF, OGG, WAV и Monkey Audio. Имеются встроенный плейер, поддержка онлайновой базы данных CDDB, конвертация файлов из одного формата в другой, создание Audio CD из набора MP3 и WAV-файлов. Поддерживается работа с ID3/ID3V2/ID3W тегами, нормализация звука и Fade In/Out эффекты.



DVD DECRYPTER 3.0.0.17

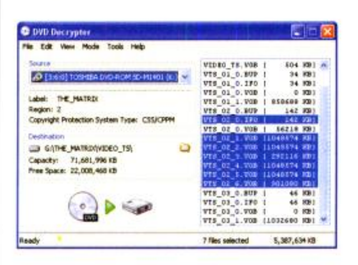
Freeware

Разработчик LIGHTNING UK!

Web-сайт lightninguk.dns2go.com

Размер загружаемого файла 409 KB

DVD Decrypter – утилита для копирования содержимого DVD-диска на винчестер. В последней версии исправлены некоторые найденные ошибки, переписана часть программного кода, улучшена автоматическая проверка обновлений, изменено окно настроек и добавлены новые опции.



ELECARD MPEG-2 VIDEO DECODER 1.40 ALPHA

Commercial Demo

Разработчик Elecard

Web-сайт www.elecard.com/products/mpeg2decoder.shtml

Размер загружаемого файла 266 KB

URL www.moonlight.co.il/download/EMpgDec140.zip

MPEG-2 Video Decoder – фильтр Microsoft DirectShow, предназначенный для работы с видеопотоками в формате MPEG-1 и MPEG-2. При отсутствии специализированных DVD-плейеров (WinDVD, PowerDVD и т. д.) может использоваться для просмотра DVD-видео с помощью стандартного мультимедийного проигрывателя.

REGET DELUXE 3.0.114 BETA

Shareware

Разработчик ReGet Software

Web-сайт deluxe.reget.com

Размер загружаемого файла 1,12 MB

URL download.reget.com/dl/dx/regetdx_114.exe

Очень хорошая программа для загрузки файлов из Internet со множеством функций. Интересный момент – ее дизайн разрабатывался студией Артемия Лебедева. Для использования данной бета-версии при установке необходимо ввести следующую информацию:

Name: **Beta User**

Product Key: **UCCDT-2E4S5-9E62W-SKF5Z-QTX9F**



RIVATUNER 2.0 RC 10.2

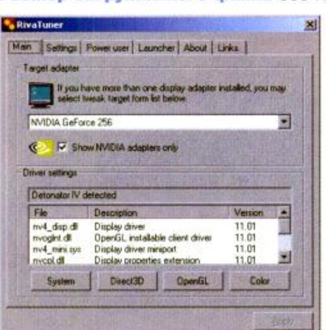


Freeware

Разработчик Alex Unwinder

Web-сайт www.guru3d.com/rivatuner

Размер загружаемого файла 600 KB



Популярная утилита для оптимизации видеокарт на базе чипсетов от NVidia, позволяющая настраивать скрытые параметры, не доступные для изменения через стандартный интерфейс драйверов. В версии RC10.2 обновлена справочная система, добавлены ключи реестра и сделан ряд других улучшений.

THE BAT! 1.60C

Shareware

Разработчик RITLABS

Web-сайт www.ritlabs.com/the_bat

Размер загружаемого файла 2,4 MB

The Bat – один из самых популярных почтовых клиентов. В числе его достоинств – возможность работы с несколькими учетными записями, истинная многозадачность, поддержка стандартов MIME и UUnecode, уведомление о поступившей почте, шаблоны для писем и т. д.

Список нововведений просто огромен, ознакомиться с ним можно по адресу *www.ritlabs.com/the_bat/readme.txt*.

SONIQUE 2 ALPHA (03/29/02)

Freeware

Разработчик Lycos

Web-сайт www.sonique.com

Размер загружаемого файла 1,8 MB

URL files.sonique.com/sonique2/s2alpha_install_020329.exe



Альфа-версия обновленного плейера Sonique – одного из самых серьезных конкурентов популярного Winamp. По заявлению разработчиков, Sonique 2 базируется на совершенно новой технологии.

Примечание. Альфа-версия предназначена для предварительного ознакомления с продуктом, однако использовать ее мы не рекомендуем – уж слишком она сырая.

Менеджеры загрузки

Ростислав Панчук



Вероятно, каждый Web-серфер знает, что загружать файлы из Internet с помощью стандартных средств Windows могут лишь люди с железной выдержкой либо с выделенным каналом. Не ровен час, разорвется связь или еще какая-то неприятность случится, – все, «наша песня хороша, начинай сначала». И еще полбеды, если скачиваемый файл небольшой, а если он «весит» 10, 20 MB и больше? Единственно верное решение – воспользоваться услугами специализированных программ – менеджеров загрузки, благо, их сейчас предостаточно.

GETRIGHT 4.5c

Вполне достойный уважения менеджер закачки. Кроме разбивки загружаемого файла на секции, поиска «зеркал», интеграции с броузером, автоматического отключения от Сети и выключения компьютера после выполнения задач, программа может похвастать весьма удачным интерфейсом, позволяющим выполнять все эти функции одним щелчком мыши, что существенно экономит время и не составляет трудностей для новичков. Среди множества самых разных языков имеется и русский, что не может не радовать. Особого внимания заслуживают встроенный FTP-клиент, поддержка Opera, Mozilla, Netscape, IE, NeoPlanet и NetCaptor. Для этого понадобится скачать плагин с сайта программы *www.getright.com*. На данный момент это единственный менеджер загрузки, поддерживающий такое количество броузеров. Интересной возможностью программы является смена скинов, позволяющих полностью преобразить ее внешний вид.

К сожалению, GetRight – платная программа, но у ее разработчиков весьма нетривиальный подход к термину shareware – срок действия trial-версии не ограничен, но тогда пользователя будут постоянно досаждать баннеры и настойчивые напоминания зарегистрироваться. К недостаткам GetRight, кроме этого, можно отнести лишь довольно большой размер загружаемого файла.

GO!ZILLA 4.1.0.37



Почтенный ветеран Сети, некогда очень популярный среди пользователей. Набор функций действительно немаленький – не забыты интеграция с броузером, автоматическое отслеживание обновлений загруженного файла, неплохой FTP-клиент и планировщик. Ну и конечно, нельзя не

FLASHGET 1.1

Adware, регистрация – $15
Разработчик Amazesoft
Web-сайт www.amazesoft.com
Размер загружаемого файла 1,43 MB

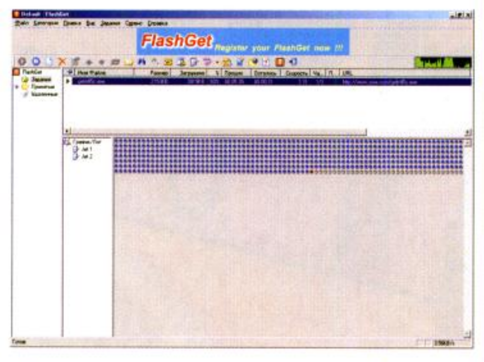
94/100

- ☺ Русско- и украиноязычный интерфейс
- ☺ Большое количество функций
- ☺ Встроенный FTP-клиент
- ☺ Разбивка загружаемого файла на секции для ускорения его загрузки
- ☹ Вместе с программой устанавливаются spyware и система для показа баннеров

Один из лучших программных продуктов в этой области. Для ускорения загрузки программа «разбивает» загружаемый файл на секции и закачивает их одновременно, что порой значительно повышает скорость закачки. Правда, эта функция имеет и некоторые негативные последствия, но о них немного позднее.

FlashGet интегрируется с IE, Netscape, Opera и с описанным в прошлом номере в статье «Есть ли реальная альтернатива Internet Explorer?» MyIE и «перехватывает» попытки загрузки файлов прямо из броузера, а в IE появится отдельная панель инструментов программы, что очень удобно. При закачке файла FlashGet отображает ее скорость в отдельном окошке, это позволяет запускать программу в фоновом режиме, не тревожась за ее работу: любое падение скорости либо разрыв связи с сервером сразу же отобразится в окне. Порадовали русско- и даже украиноязычный интерфейс и неплохой менеджер загруженных файлов – все они рассортированы по папкам Drivers, Games, Software, MP3, которые весьма полезны, если вы забыли, для чего и откуда был скачан очередной безликий setup.exe.

И конечно, нельзя не упомянуть о встроенном FTP-клиенте, поиске «зеркал», ограничении скорости загрузки, автоматическом подключении к провайдеру после разрыва связи, неплохом планировщике и многом другом. Единственное, что помешало FlashGet стать наилучшим менеджером загрузки в этом обзоре, так это море всяких spyware и рекламных блоков, которые устанавливаются вместе с программой. Без Lavasoft Ad-Aware здесь не обойтись...



P. S. Когда текущий номер журнала уже верстался, вышла в свет новая версия – FlashGet 1.2, где, кроме исправления замеченных ошибок, также появилась возможность смены скинов. К сожалению, теперь программа перешла в категорию shareware и при запуске регулярно показывает окно с напоминанием о регистрации. Зато, наконец-то, из нее убраны все баннеры и модуль spyware, изрядно отравлявшие жизнь пользователю!

GETRIGHT 4.5c

Trial-версия, регистрация – $25

Разработчик Headlight Software

Web-сайт www.getright.com

Размер загружаемого файла 2,1 MB

СМОТРИ НА ДИСКЕ

91/100

☺ Большое количество функций
☺ Встроенный FTP-клиент
☺ Интеграция со многими популярными броузерами
☹ Полная версия платная
☹ Довольно большой размер загружаемого файла

сказать об ужасающем реве, сопровождающем захват ссылки, в честь которого Go!Zilla и получила свое название. К сожалению, интерфейс программы далек от интуитивно понятного, и работать с ним, мягко говоря, неудобно. Предыдущие версии Go!Zilla (3.x) были куда приятнее...

Программа поставляется с более или менее бесполезными утилитами типа Clickguide (улучшенный поиск в Сети), а также с кучей рекламных блоков

GO!ZILLA 4.1.0.37

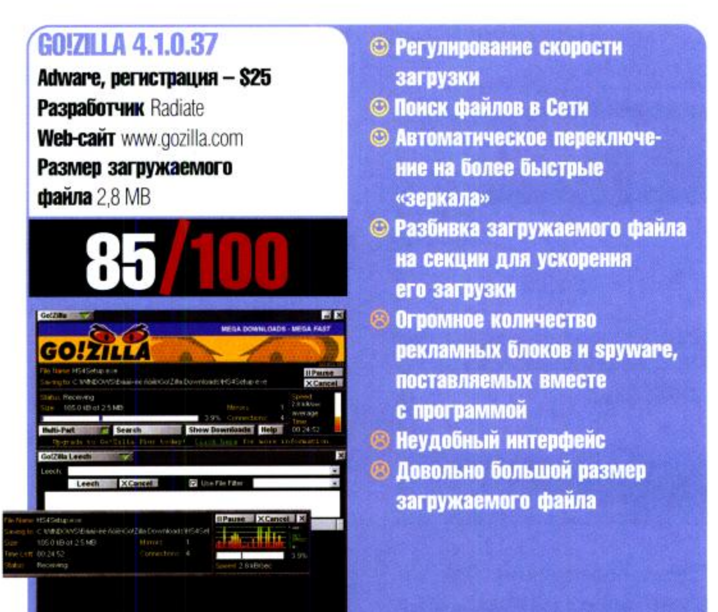
Adware, регистрация – $25

Разработчик Radiate

Web-сайт www.gozilla.com

Размер загружаемого файла 2,8 MB

85/100



☺ Регулирование скорости загрузки
☺ Поиск файлов в Сети
☺ Автоматическое переключение на более быстрые «зеркала»
☺ Разбивка загружаемого файла на секции для ускорения его загрузки
☹ Огромное количество рекламных блоков и spyware, поставляемых вместе с программой
☹ Неудобный интерфейс
☹ Довольно большой размер загружаемого файла

и spyware, например Gator. В результате Рабочий стол и Systray оказываются прямо-таки увешанными всякими окошечками и ярлыками, а почтовый ящик со временем станет «радовать» вас письмами вроде «PLEASE ACCEPT OUR F R E E OFFER!». Стоит ли с этим связываться – решайте сами.

DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS 5.0 BETA

Популярный менеджер загрузки. К услугам пользователя – неплохой планировщик и поиск игр, программ и MP3 в Internet; причем поиск может идти в трех направлениях: New Downloads, Hot Downloads и, разумеется, по ключевым словам. Наличествует интеграция с IE, Netscape и Opera, а также удобная сортировка загруженных файлов по категориям (Video, Music, Software), что существенно облегчает жизнь. Ну а в броузере появится новая панель инструментов, позволяющая в одно касание искать в Сети нужные файлы, упорядочивать уже закачанные и вызывать саму программу.

Чрезвычайно интересной и полезной опцией Download Accelerator Plus является импорт *.txt-файла, содержащего ссылки на загрузку и выделение цветом ссылок на файлы в броузере. Как и другие популярные программы, Download Accelerator разбивает файл на секции и загружает их одновременно, что теоретически увеличивает скорость закачки.

Из других возможностей программы следует отметить поиск «быстрых» зеркал, отображение списка закачиваемых файлов в отдельном окошке, что удобно, когда программа работает в фоновом режиме, а также автоматическая проверка загружаемых файлов внешним антивирусом. Впрочем, последняя функция присутствует во всех описанных в обзоре программах.

REGET DELUXE 2.1 BUILD 107

30-дневная trial-версия, регистрация – $20

Разработчик ReGet Software

Web-сайт deluxe.reget.com

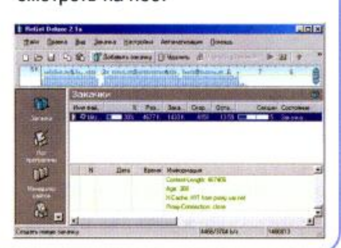
Размер загружаемого файла 910 KB

СМОТРИ НА ДИСКЕ

96/100

☺ Русскоязычный интерфейс
☺ Большое количество функций
☺ Мета-поиск MP3 и программ в Сети
☺ Отличный планировщик
☺ Небольшой размер загружаемого файла
☹ Полная версия платная

Ну что ж, название отражает суть. ReGet вобрал в себя все лучшее от других менеджеров загрузки: небольшой размер (до сих пор не могу понять, как разработчики поместили столь огромное количество функций в 900 KB инсталляции!), широкие возможности, удобный интерфейс, автодозвон и автоматическое отключение от Сети после выполнения заданий. Последние функции делают ReGet идеальной программой для пользователей с ночным выходом в Internet – по наступлении часа «Х» программа сама установит соединение и, выполнив поставленные задания, автоматически выключит компьютер. Но это еще далеко не все! Поиск MP3 и программ в Сети, интеграция с IE, Netscape, NetCaptor и Opera, очень удобное регулирование скорости загрузки, разбивка загружаемого файла на части, проверка файлов на предмет вирусов – список далеко не полный. Фактически единственный недостаток ReGet Deluxe – это его условно-бесплатное распространение. Да, и наконец – дизайн программы разрабатывался студией небезызвестного в Сети Темы Лебедева, так что всем пользователям рекомендуется как минимум посмотреть на нее.



ALLIGATOR 1.32 BUILD 320

Довольно неплохой отечественный продукт, правда, с неизменным атрибутом практически всех СНГ-шных программ – любимыми сердцу пользователя баннерами. Хотя автор и божится, что это ни в коем случае нельзя расценивать как spyware, и даже приспособил один из них для поиска в Сети, ситуация от этого в корне не изменилась. Набор функций в программе стандартный: поиск зеркал, планировщик, проверка загруженных файлов антивирусом и, разумеется, разбивка закачиваемого файла на несколько потоков. Правда, их количество почему-то ограничено лишь двумя, в то время как для других программ и 20 – не проблема. Другое дело, что количество одновременных потоков для наиболее эффективной загрузки не должно превышать пяти, но это уже отдельная тема для разговора. В общем – уверенный «середнячок», без особых претензий.

STAR DOWNLOADER 1.22

Единственный в обзоре абсолютно бесплатный менеджер закачки, без всяких spyware и баннеров – уже одно это вызывает глубокое уважение к раз-

DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS 5.0 BETA

Adware, регистрация – $29,95

Разработчик SpeedBit

Web-сайт www.speedbit.com

Размер загружаемого файла 990 KB

88/100



☺ Поиск файлов в Сети
☺ Интеграция с броузером
☺ Поиск «быстрых» зеркал
☺ Разбивка загружаемого файла на секции для ускорения его загрузки
☹ Примитивный интерфейс
☹ Для каждой закачки создается отдельное окно

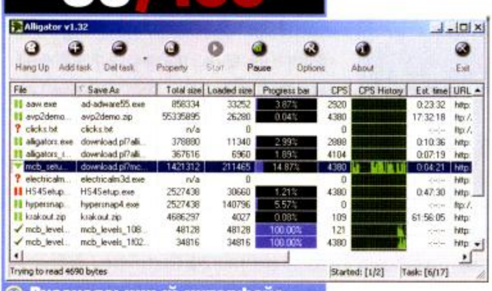


ALLIGATOR 1.32 BUILD 320

Adware, регистрация – $19,95
Разработчик NearSoftware
Web-сайт www.nearsoftware.com/alligator/
Размер загружаемого файла 355 KB

СМОТРИ НА ДИСКЕ

80/100



- ☺ Русскоязычный интерфейс
- ☺ Небольшой размер загружаемого файла
- ☺ Поиск зеркал
- ☹ Закачиваемый файл разбивается лишь на две секции
- ☹ Незатейливый внешний вид

STAR DOWNLOADER 1.22

Freeware
Разработчик Star Downloader
Web-сайт www.stardownloader.com
Размер загружаемого файла 908 KB

83/100



- ☺ Абсолютно бесплатный
- ☺ Небольшой размер загружаемого файла
- ☺ Разбивка загружаемого файла на секции для ускорения его загрузки
- ☺ Единственный менеджер закачки, интегрирующийся с K-Meleon
- ☹ Примитивный интерфейс
- ☹ Каждая закачка осуществляется в отдельном окне

работчикам. Разумеется, благодарному пользователю не возбраняется сделать небольшое пожертвование на дальнейшее развитие программы. Простенькая на первый взгляд программка в действительности оказалась довольно неплохо укомплектованной разнообразными функциями, так что придраться здесь не к чему. Из уникальных возможностей не могу не отметить интеграцию с K-Meleon, IE, Netscape Opera.

Одно из немногих неудобств состоит в том, что для каждой закачки создается отдельное окно. Но, тем не менее, Star Downloader может составить неплохую альтернативу другим более популярным клиентам докачки.

В заключение хотелось бы сказать несколько общих слов. Все описанные в статье программы обладают примерно одинаковым набором функций, позволяющим успешно использовать их в Web-серфинге. Наиболее удачной программой, удовлетворяющей запросы всех категорий пользователей, до последнего времени была FlashGet, но ввиду ее нынешнего условно-бесплатного распространения наилучшим выбором мы назвали бы ReGet. Специально для новичков предназначена ReGet Junior с интуитивно понятным интерфейсом и возможностью смены скинов, а для серьезных пользователей – ReGet Deluxe с удачной идеей объединения метапоиска MP3 и программ в Сети с последующей их закачкой. Да, программы серии ReGet тоже условно-бесплатны, но, поверьте, это один из тех немногих случаев, когда цена действительно оправдывает качество.

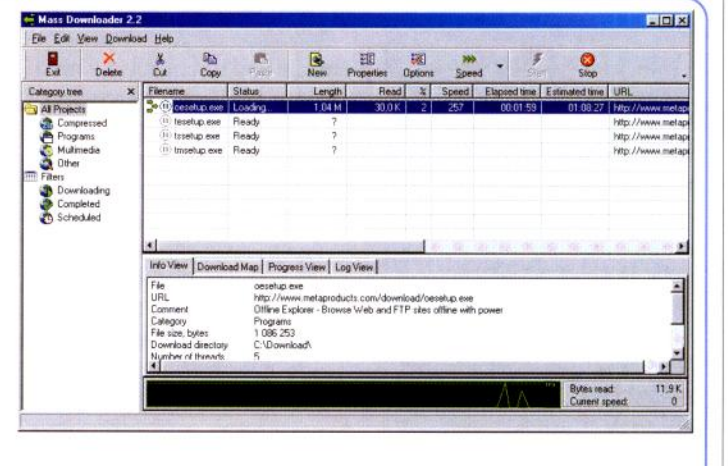
Теперь – о полезности такой популярной функции, как разбивка загружаемого файла на секции с одновременной их закачкой. Конечно, некоторое ускорение загрузки файла от этого имеет место быть, но никак не фантастические 500%, о которых радостно сообщается в справочной системе! Зато такое «ускорение» здорово «тормозит» сервер, откуда вы качаете файл, поэтому на многих FTP-серверах стоит ограничение на одновременное количество FTP-соединений с одного IP-адреса (обычно от 1 до 5). В противном случае IP-адрес пользователя автоматически блокируется – где на сутки, а где навсегда, а если пользователь выходит в Сеть через прокси-сервер, то доступ к данному FTP-серверу автоматически запрещается всем другим пользователям, попадающим в Internet через этот же прокси. Так что перед загрузкой файла с FTP-сервера следует ознакомиться с правилами закачки (если таковые есть) и перенастроить, если потребуется, свой download manager. Впрочем, в некоторых программах, например в ReGet и FlashGet, уже установлено по умолчанию одно FTP-соединение, так что их пользователям можно ни о чем не беспокоиться.

Да, и еще одна неприятная способность этого класса программ: иногда по самым разнообразным причинам они наотрез отказываются закачивать требуемый файл, причем существует высокая вероятность того, что с этой задачей справится другой менеджер закачки. Поэтому целесообразно иметь на жестком диске инсталляции нескольких программ этого рода для быстрого устранения таких неприятных казусов. ■

MASS DOWNLOADER 2.3

30-дневная trial-версия, регистрация – $19,95
Разработчик MetaProducts
Web-сайт www.metaproducts.com/md.html
Размер загружаемого файла 730 KB

93/100



- ☺ Небольшой размер загружаемого файла
- ☺ Значительное количество функций
- ☺ Просмотр и загрузка выбранных пользователем файлов из Zip-архивов
- ☺ Разбивка загружаемого файла на секции для ускорения его загрузки
- ☹ Полная версия платная

Неплохой программный продукт от MetaProducts, известной в первую очередь отличным оффлайновым броузером Offline Explorer. Красивый и удобный интерфейс, удачная сортировка загрузок по категориям, небольшой размер, весь «джентльменский» набор функций – чего желать еще? Mass Downloader интегрируется с IE, Netscape, Opera и NetCaptor и позволяет гибко регулировать приоритет по трафику. Уникальной возможностью программы является просмотр и загрузка выбранных пользователем файлов из Zip-архивов, что немаловажно, например, при закачке патчей к играм и программам, где нередко в один архив упаковываются все предыдущие обновления, так что важность данной функции трудно переоценить. При загрузке файла программа, как и FlashGet, отображает карту закачки и ее скорость, а также преспокойно работает в фоновом режиме, не занимая много системных ресурсов.

Увы, Mass Downloader – условно-бесплатная программа, и безвозмездно ее можно использовать только месяц. Впрочем, такой печальной способностью обладает большинство хороших программ...

Расширяем Winamp

Станислав Домарацкий

Каким программным аудиоплейером вы пользуетесь? Наверняка подавляющее большинство наших читателей не задумываясь ответят: «Winamp'ом». Удобный интерфейс, «вылизанный» за годы совершенствования программы, высокое качество звучания, интеграция с Web и абсолютная бесплатность сделали его популярным во всем мире. Но немалую роль в этом сыграла и его расширяемость.

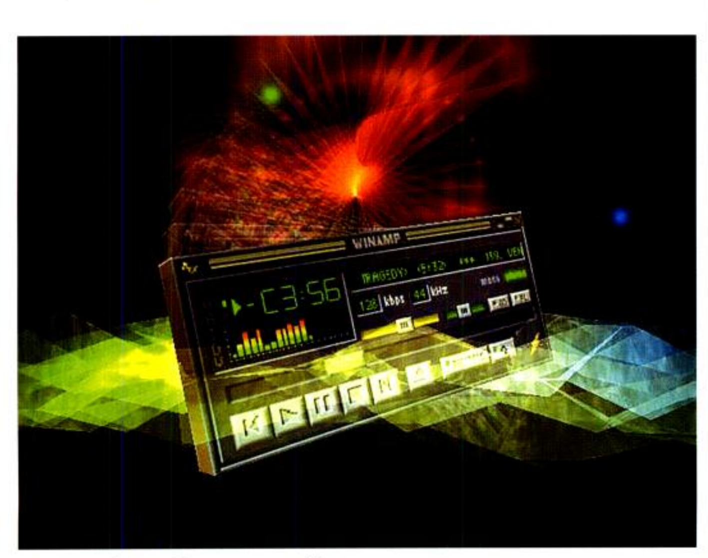
Преимущество расширяемости в том, что пользователь может дополнить Winamp необходимыми ему функциями – достаточно лишь загрузить из Internet соответствующий plug-in (представляющий собой файл с расширением .dll) и поместить его в папку \plugins в каталоге плейера (по умолчанию c:\program files\winamp). А если они поставляются с автоматическим инсталлятором, то процедура установки оказывается еще проще. Таким образом, подключение плагина не озадачит даже начинающего пользователя – проблема, скорее, будет в их поиске и отборе действительно необходимых. Именно поэтому в данной статье мы попробуем дать описание ряда интересных plug-ins, разделив их на группы, как это сделано в окне настроек самого плейера. Если какой-нибудь из них придется вам по душе, достаточно просто открыть страничку с плагинами на сайте Winamp и набрать его название в поле поиска.

INPUT

Плагины этой группы отвечают за поддержку различных аудиоформатов (заметим, что сейчас можно найти plug-in практически для любого существующего формата). Если не помогут поиски на *www.winamp.com* (для облегчения задачи мы рекомендовали бы воспользоваться услугами поискового механизма сайта, поскольку в их каталоге разобраться подчас бывает очень и очень непросто), то стоит посмотреть на сайте разработчика формата. Не является исключением и музыка из популярных компьютерных игр. Помните потрясающий саундтрек из Unreal и Unreal Tournament? С помощью UMX-плагина его можно будет послушать в Winamp. Не забыты программистами и гораздо более старые игры, например серии Dune и Command & Conquer, музыка в которых записана в формате AUD, – в этом случае поможет плагин под названием AUD-Player. Более того, даже древние платформы пользуются заслуженным вниманием – плагины SidAmp и Oldsk00l MOD player позволяют воспроизводить звук для систем Commodore 64 и Amiga.

У внутреннего плагина Nullsoft CD/LineIn стоит настроить службу CDDB, с помощью которой Winamp автоматически будет загружать с заданного сайта названия треков проигрываемого в текущий момент аудиодиска.

Но, на наш взгляд, для прослушивания Audio CD лучше воспользоваться альтернативой – плагином CD Reader, который позволяет считывать с привода музыку «в цифре», даже если он не имеет выхода S/PDIF (через интерфейс IDE). Кроме того, он поддерживает службу CDDB. Здесь проявится еще одно преимущество плагина – он способен хранить информацию об аудиотреках в локальной базе данных (в файле cdplayer.ini, общем со стандартным CD-плейером Windows). Эти данные также можно редактировать в специальном окне, вызываемом комбинацией клавиш *Alt+3*. Кстати, если собственно CDDB у вас «не подает признаков жизни», советуем переключиться на FreeDB (в настройках плагина следует ввести адрес, скажем, *freedb.freedb.org:8880*). Дело в том, что некоторое время назад была изменена схема лицензирования доступа к службе CDDB, причем далеко не в лучшую сторону, из-за чего многие плейеры (и, похоже, что в их числе и Winamp) пере-



Winamp Goes 3D – пожалуй, один из лучших визуализационных плагинов, использующих трехмерную графику. Как говорится, простенько и со вкусом

ГАЛЕРЕЯ PLUG-INS

UMX Decoder
www.umx-decoder.de.vu
Позволяет Winamp проигрывать файлы в формате Unreal Game Package.



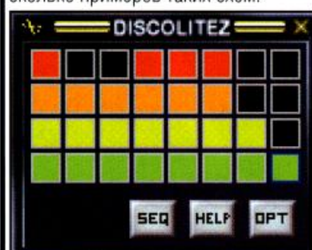
VidAmp
www.sundin.nu
Модуль для воспроизведения множества из популярных видеоформатов.



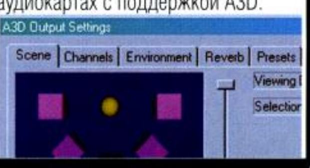
BASS module player
Возможность воспроизведения большинства трекерных файлов.



DiscoLitez
discolitez.com
Управляет цветомузыкальной схемой, подключаемой к LPT-порту. На сайте разработчика приведены несколько примеров таких схем.

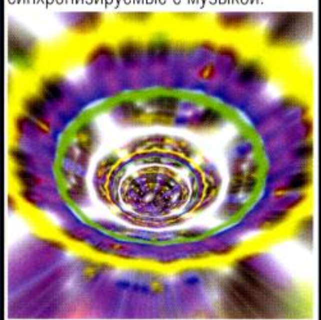


A3D Output Plug-in
Эффект пространственного звука на аудиокартах с поддержкой A3D.



ГАЛЕРЕЯ PLUG-INS

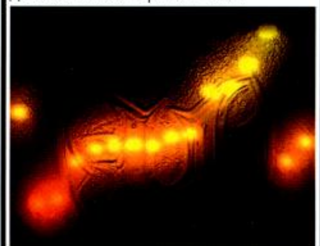
KataFX 2
www.katascope.com
Потрясающие трехмерные эффекты, синхронизируемые с музыкой.



A Knights Tale Visualizer
www.wildtangent.com
Официальный плагин фильма Knight's Tale.



Spectragon
Зрелищный, но ресурсоемкий модуль, использующий bumpmapping и динамический OpenGL свет.



HF – VII – Weekend Bliss
Эффектный набор пресетов для AVS.



Pig Pen
Игровой модуль для Winamp.



стали ее поддерживать. Да, чтобы заставить Winamp использовать именно CD Reader, следует удалить (или переименовать) «родной» плагин in_cdda.dll.

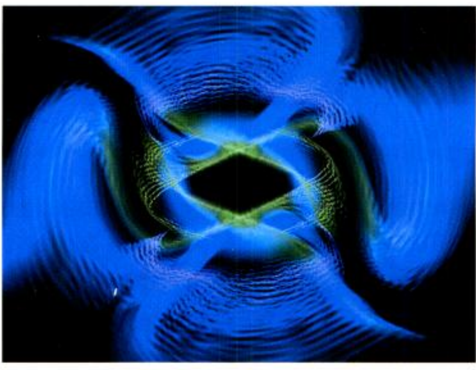
Но не только звук может воспроизводить Winamp, с помощью плагина VidAmp он становится полноценным видеоплейером. Такой вариант, конечно, далек от идеала, но он расширяет и без того большой диапазон поддерживаемых форматов форматами AVI и MPEG.

OUTPUT

Стандартные плагины DirectSound и waveOut позволяют выбирать устройство вывода, если у вас их несколько – в современном компьютере, кроме звуковой карты (PCI Audio), вполне может быть еще и встроенное в материнскую плату аудио. Кстати, в таком случае ПК легко превратить в два музыкальных центра: включив в разделе Options окна настроек Winamp опцию Allow multiple instances, запустив два плейера и указав для каждого из них свое устройство, можно слушать разные композиции через два комплекта колонок, расположенных в разных комнатах.

Стандартные плагины оснащены лишь самыми необходимыми функциями, поэтому не помешает установить Nullsoft Crossfade Output, который позволит композициям плавно «перетекать» одна в другую – это не просто приятно, это именно то, что нужно домашней дискотеке. Настройка такого плагина не отличается от настройки стандартных, и в общем случае она не требуется, чего не скажешь об SqrSoft Advanced Crossfade Plug-in. Всем он был бы хорош (обрабатывает начало и остановку воспроизведения, позволяет задавать пропорции композиций при их смешении), если бы не замедленная реакция на нажатия кнопок. Ее можно ускорить, задав меньший размер буфера и, соответственно, увеличив вероятность сбоев, так что применение этого плагина зависит от вкуса пользователя.

Из стандартных плагинов особый интерес представляет Disk Writer. Он преобразовывает звук в произвольном формате в привычный WAV-файл, доступный потом для редактирования в любом звуковом редакторе. В окне его настроек можно указать путь к папке, где должны быть сохранены полученные в результате файлы, имена которых будут иметь такой же вид, как и записи в playlist, но с расширением .wav.



К сожалению, статичные скриншоты не могут передать всю красоту разворачивающихся на экране картин – это надо видеть в движении

VISUALIZATION

С помощью визуализационных плагинов Winamp сделает композиции развлечением не только для слуха, но и для зрения. В комплекте поставляется Advanced Visualization Plug-in – красивейшая вещь, позволяющая настраивать вид отображения, открывая таким образом просторы для творчества. Каждый отдельный вариант настроек может быть сохранен и использован позже – на сайте Winamp имеется множество примеров. Все возможности этого плагина лучше всего опишут скриншоты, потому что слов просто не хватит. Правда, гибкость сделала AVS требовательным к ресурсам, поэтому лучше применять более быстрые и порой даже более красивые плагины сторонних производителей, например Geiss, Jet, G-Force. Все они позволяют отображать различные виды спектров, обрабатывая их разнообразными эффектами и достигая просто неописуемого результата.

Необычно выглядит Keyboard Lights 2, использующий для визуализации звука... лампочки на клавиатуре. Не менее оригинальны и MouseVU, визуализирующий курсор мыши, и различные плагины, размещающие возле главного окна Winamp пару колонок, динамики которых реагируют на изменение звука, как настоящие. Примерами могут быть GCO621 speaker и различные варианты плагина Winamp Speakers. Еще более похожим на домашнюю аудиотехнику плейер сделает Homeboy Software Analog VU Meters, демонстрирующий аналоговые стрелочные индикаторы уровня записи.

Но все же наибольший интерес представляют plug-ins с трехмерной графикой. Здесь выделяются плагины от WildTangent: оригинальные сюжеты, качественное исполнение, приличное быстродействие не оставят равнодушным никого. Для тех, кто все же предпочитает более традиционный подход, основанный на гармонии цвета и музыки, но реализованный в полном 3D, подойдет Winamp Goes 3D, который также может быть настроен по вкусу пользователя. Единственный его недостаток – он условно-бесплатный, хотя без регистрации его функциональность не ограничивается. Если же вам не понравилась ни одна из описанных визуализаций, то можно подобрать подходящую на сайте Winamp.

Что же делать, если нравится сразу несколько плагинов и хочется включить их все и сразу? Тогда поможет Visualization Mux – он позволяет запускать одновременно несколько файлов .dll, отвечающих за визуализацию. Указать их нужно в окне настроек VisMux, посмотрев соответствующие имена библиотек в окне выбора визуализации. Но, к сожалению, такой подход не сработает для всех видов полноэкранных плагинов, а также для тех, которые используют API OpenGL и Glide.

DSP/EFFECTS

Эти плагины отвечают за цифровую обработку звука (DSP – Digital Signal Processing), позволяя улучшить его качество и исправить погрешности, внесенные алгоритмами сжатия с потерей качества. Для этого, например, предназначен плагин DFX. Он обрабатывает звук, обогащая его высокими частотами, которые «сре-

заются» кодированием в MP3 или WMA. Кроме того, он может добавлять пространственные эффекты, эффекты помещения, динамически корректировать громкость и усиливать басы. Полезность первой функции плагина не вызывает сомнений, она реально улучшает качество звука, тщательно вычисляя высокочастотные гармоники, «потерянные» сжатием. Использование остальных опций – дело вкуса, благо уровень их влияния можно изменять, а при желании даже исключить. Мы уверены, что путем экспериментов вы сумеете подобрать наиболее приятную для слуха настройку или даже несколько – поддержка пресетов позволит сохранить их все. К сожалению, данный плагин платный, но это и неудивительно, учитывая сложность алгоритмов.

Некоторые из возможностей DFX доступны в виде отдельных бесплатных модулей. Так, Channel DSP effects позволяет расширять стереобазу, что равнозначно эффекту 3D Surround, или добавлять эхо (ambience). Желаемый эффект нужно выбрать в выпадающем меню на закладке DSP/effects окна настройки Winamp.

Плагин AudioStocker PRO нормализует звук – уравнивает громкость разных композиций и их частей, заменяя собой Dynamic Boost. В его окне настроек можно указать желаемый результирующий уровень звука, диапазон усиления и уровень корректировки частотной характеристики, т. е. установить, в какой степени будут усиливаться «слабые» части спектра.

Еще один плагин из этой группы – PaceMaker tempo controller. Он позволяет контролировать темп и высоту звука абсолютно независимо друг от друга. Например, можно ускорить композицию и одновременно «утяжелить» ее или наоборот. Практического интереса это не представляет, но забавно иногда «подправить» темп надоевшей композиции или голос певца. Разобраться в управлении проблем не составит, но не следует забывать, что обработка звука этим плагином связана с потерями качества, и не всегда результат изменения высоты звучит естественно.

Как и в случае с визуализационными плагинами, может возникнуть потребность в использовании нескольких DSP одновременно. Но выход тоже существует – плагин MuchFX, который позволяет указать в своем окне необходимые эффекты. Очередность их следования в списке соответствует порядку передачи звука между плагинами (опыт показывает, что плагины, отвечающие за изменение темпа и высоты звука, следует применять первыми). MuchFX также позволяет сохранять выбранные комбинации эффектов, чтобы сделать доступными их в будущем.

GENERAL PURPOSE

Плагины общего назначения (так переводится название класса) отвечают за удобство управления плейером. Например, Winamp title bar control помещает в заголовок активного окна кнопки контроля воспроизведения, название композиции и время проигрывания, причем, какие именно кнопки будут отображаться и нужно ли показывать текст, решает пользователь. Подобные функции обеспечивают плагины: Nullsoft Windowshade Docker, помещающий в заголовок текущего окна весь Winamp, если он свернут в полосу, называемую Windowshade, и Nullsoft Tray Control, добавляющий в System Tray кнопки управления плейером, которые выбрал пользователь в окне настроек. Для тех, кто привык обходиться лишь горячими клавишами, предназначен Reproduction Control. Он позволяет определить соответствующие hot keys для всех основных функций, а также «заставить» Winamp автоматически начинать воспроизведение при запуске и загружаться при старте Windows, что вместе с корпусом в формфакторе ATX делает его отличным будильником. К сожалению, функции автоматического поиска треков и перехода к треку по его номеру в списке композиций оказались невостребованными.

Также интересен Resumer Plug-In, сохраняющий состояние плейера через заданные промежутки времени и восстанавливающий проигрывание при следующем запуске с той секунды, на которой было выполнено последнее сохранение. Winamp Alarm Plug-In сделает плейер этаким «напоминателем», позволяя создавать несколько записей с указанием композиции, которую нужно воспроизвести в определенное время в определенный день недели.

Вы еще не запутались в обилии музыкальных альбомов на своем жестком диске? Если да, то вам просто необходим плагин Album List. Он создает список альбомов, подобный стандартному списку треков, рассматривая отдельные каталоги как альбомы. Можно задать директории, в поддиректориях которых следует искать музыку, нужные форматы и способ отображения информации в окне. Приятно, что это окно, кроме всего прочего, поддерживает все скины к Winamp, т. е. меняется вместе с остальными.

ИТОГО

В общей сложности в этой статье описано 39 плагинов. На первый взгляд – немало, однако на самом деле доступных на сегодня расширений Winamp на порядок больше. Кроме того, регулярно появляются новые plug-ins, да и разработчики уже существующих не стоят на месте, поэтому мы бы советовали регулярно заглядывать на *winamp.com* или, еще лучше, – на официальный сайт интересующего вас плагина, так как там, вполне вероятно, можно найти более свежую версию, чем на сайте плейера. ■



Для Winamp существуют даже мини-игры – например, трехмерная гонка Speedway, запускаемая в окне броузера

ГАЛЕРЕЯ PLUG-INS

Frohmage

Набор резонансных фильтров для «психоделической» обработки звука.

Dee

dee.mp3.ms

Модуль, позволяющий регулировать многие параметры звука и изменять его тембральную окраску.



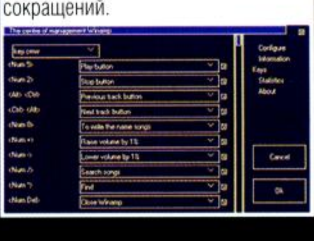
Playtime Winamp Plugin

Дополнение, собирающее статистику о каждом запуске Winamp и воспроизведенных треках, с возможностью публикации ее в Internet.



Center of management Winamp

Полезный модуль, позволяющий управлять Winamp с помощью невообразимого количества клавиатурных сокращений.



Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Я недавно купил видеокарту ABIT Siluro MX400 64 MB (память Hynix 5 ns). Поначалу претензий к ее работе не было. Я даже заменил ABIT'овский драйвер на последнюю версию NVidia Detonator, и производительность при этом ощутимо повысилась. Потом я начал баловаться разгоном. Добился таких частот: 245 MHz у видеочипа, 220 MHz у памяти. Какое-то время все работало отлично, но потом начали пропадать текстуры в некоторых играх, причем даже на штатной частоте. Затем это стало обычным явлением во всех играх и 3D-тестах. Я пробовал менять драйверы, в том числе и на «родные» от ABIT, несколько раз переустанавливал систему, каждый раз форматируя винчестер, менял драйверы материнской платы, вернул процессор в штатный режим – ничего не помогло! Пробовал брать у друзей их 3D-акселераторы – все работало отлично. Посоветуйте, пожалуйста, что делать?!

Артем, г. Киев

Судя по всему, уже ничего не поделаешь – видеокарта вышла из строя. Причиной тому, скорее всего – неудовлетворительный температурный режим, при котором работала разогнанная память. Остается лишь извлечь для себя уроки: во-первых, разгон должен сопровождаться усиленным охлаждением, а во-вторых, лучше им вообще не заниматься.

Конечно, трудно отказать себе в удовольствии выжать из «копеечного» процессора или видеокарты быстродействие «на рубль». Да и многие производители материнских плат и видеокарт всячески поощряют такую деятельность, оснащая свои продукты соответствующими функциями. Однако за это удовольствие иногда приходится платить, причем немалые деньги. ■

У меня в компьютере установлено два оптических привода – CD-ROM и CD-RW, и я хотела бы иметь возможность прослушивать компакт-диски на любом из них. Что для этого нужно сделать?

Из обсуждений на форуме

Операционные системы Windows XP/Me по умолчанию обеспечивают проигрывание аудио-CD с любого оптического привода. При этом считывание аудиоданных происходит в цифровой форме, что не всегда благоприятно сказывается на качестве звука. Для того чтобы диски воспроизводились средствами самих приводов, в них предусмотрен аналоговый выход для подключения к аудиокарте. Если разъем CD_IN на звуковой плате занят, можно воспользоваться другим входом, AUX_IN.

Чтобы отключить цифровое воспроизведение аудиодисков, найдите эту опцию в настройках проигрывателя Windows Media Player (Сервис/Параметры/Компакт-диск), а также в свойствах привода CD-ROM, доступ к которым вы можете получить из менеджера устройств. ■

Возможна ли корректная установка Windows XP Home Edition поверх Windows Me и какие могут быть последствия? Прошу ответить подробно.

Геннадий, г. Киев

Наилучший вариант – установить Windows XP вместе с Windows Me, то есть на другой раздел жесткого диска. В этом случае останется возможность загрузки любой из этих операционных систем. И если какое-либо приложение или устройство не захочет корректно работать в Windows XP, всегда можно будет воспользоваться им под Windows Me.

Устанавливать Windows XP поверх Windows Me мы не рекомендуем. И это универсальное правило, соблюдение которого позволит избежать многих проблем, связанных с обновлением системы, – инсталлировать Windows следует на чистый диск. Возможно, это потребует чуть больших усилий, ведь придется переустановить все приложения. Но в результате вы получите стабильную и быструю операционную систему и нормально работающие программы, и вам не придется мучительно искать причину каждой неполадки, которая досталась по наследству от старой системы. ■

Винчестер Seagate Barracuda ATA III объемом 20 GB подключен к материнской плате Micro-Star MS-6337 (чипсет Intel i815EP B-Step). По идее, он должен использовать режим UDMA/100, но при загрузке компьютера высвечивается строка «LBA, UDMA/33». С чем это связано и есть ли программа, которая определяет, в каком именно режиме работает жесткий диск?

Константин, г. Киев

Прежде всего следует проверить шлейф, которым подключен винчестер. Для функционирования интерфейсов UDMA/66 и UDMA/100 он должен быть 80-жильным (на вид он гладкий, серого цвета). Если шлейф – правильный, но к нему подсоединено еще одно устройство (например, привод CD-ROM), тогда причина кроется в последнем. Ведь устройства, подключенные к одному IDE-каналу, могут работать лишь в том режиме, который поддерживается самым медленным из них. Режим UDMA/33 весьма негативно сказывается на производительности современных жестких дисков, и потому подсоединять их следует к индивидуальному IDE-каналу.

Режим, в котором работает винчестер, можно определить по показаниям BIOS во время загрузки. Операционная система Windows XP позволяет сделать это средствами менеджера устройств (загляните в свойства IDE-каналов). Ultra DMA Mode 2 соответствует UDMA/33, Mode 4 – UDMA/66, Mode 5 – UDMA/100. Здесь есть один нюанс, который в большей мере относится к оптическим приводам. Если окажется, что для данного канала установлен режим PIO, попробуйте изменить его на DMA. Если ничего не произойдет, тогда закройте диалоговое окно, перезапустите менеджер устройств и проверьте еще раз – вполне возможно, DMA все-таки активизировался.

Существует универсальный и самый верный способ определить реальную пропускную способность интерфейса IDE-устройств – воспользоваться диагностической утилитой HD Tach, которую можно найти по адресу www.tcdlabs.com/hdtach.htm. Если в результате теста будет получено значение Read Burst Speed порядка 60 MBps, значит, жесткий диск работает в режиме UDMA/66; если в районе 80 MBps – тогда, соответственно, UDMA/100. Если «зашкалит» указатель на графике, тогда ищите результаты теста в текстовом файле hdtach.log, который автоматически создается в каталоге HD Tach. ■

Я собираюсь приобрести новый ПК на базе Pentium 4 и стою перед выбором: брать материнскую плату с чипсетом Intel i845D или Intel i850? Intel i850 привлекателен тем, что память Rambus работает на той же частоте, что и процессор, а DDR – все же медленнее. Какой из этих чипсетов перспективнее, будут ли они поддерживать будущие процессоры?

Из обсуждений на форуме

Материнские платы на базе чипсета Intel i850, оснащенные процессорным разъемом Socket 478, не менее перспективны, чем те, что основаны на Intel i845D. Но они в полной мере раскрывают потенциал Pentium 4, ведь Intel i850 и память Rambus – это та платформа, под которую он разрабатывался изначально. Однако в скором времени выйдут обновленные версии этих чипсетов с улучшенным быстродействием и дополненной функциональностью. В частности, в них будет реализована поддержка системной шины с частотой 533 MHz, что будет востребовано будущими моделями Pentium 4. Поэтому, если вы хотите получить наилучшую систему на базе Pentium 4, которую можно будет эффективно модернизировать в будущем, придется немного повременить с покупкой. ■

Я бы хотел продать процессор Intel Pentium III 500E MHz (системная шина 100 MHz, объем L2-кэша 256 KB, разъем Socket 370, боксированный). Разгоняется он до 667 MHz при повышении частоты системной шины до 133 MHz, ему полтора года. Подскажите, как и за сколько я смог бы его продать?

Из обсуждений на форуме

Прежде всего уточните порядок цен на новые процессоры Pentium III с помощью «Hot Line» (www.itc.ua/hl). После этого зайдите в раздел бесплатных объявлений (www.itc.ua/freeads), чтобы узнать, почем предлагаются подобные модели. Затем определите свою цену и дайте объявление.

В принципе процессор неплохой, ведь это младший Pentium III с ядром Coppermine, и он действительно без проблем работает на системной шине 133 MHz. Поэтому продать его за $50 или чуть дороже не составит большого труда, ведь новый Pentium III 600 MHz стоит $90, а процессоры Celeron с частотой до 800 MHz обладают более низким быстродействием. ■

Чем отличается Radeon LE от Radeon VE? Я вот купил недавно Radeon VE 64 SDRAM за $49 и хочу разобраться, что это за «фрукт»?

Из обсуждений на форуме

Такой вопрос вызвал у нас желание открыть новую рубрику: «F1: Что я купил?». Если серьезно, чипы Radeon LE и Radeon VE отличаются друг от друга весьма существенно. VE – это сильно «урезанная» версия чипа Radeon 256, в то время как Radeon LE – это полноценный Radeon 256, работающий на более низкой частоте и нуждающийся в тонкой настройке драйверов. Разумеется, быстродействие видеокарт на основе Radeon LE гораздо выше. Единственное, чем могут порадовать пользователя платы на Radeon VE – это возможностью выводить изображение на два монитора одновременно.

Итак, вы поддались на стандартную уловку производителей, использующих «раскрученные» названия для привлечения покупателей к своим более дешевым и «слабым» продуктам. Что ж, в следующий раз будете задавать подобные вопросы перед тем, как сделать покупку, а не после того. ■

Помогите выбрать цифровой фотоаппарат, чтобы он был хороший и дешевый. Нужен он для повседневной жизни. Мне посоветовали взять Olympus Camedia C-1, удачный ли это выбор? Или другой вариант – Olympus C-100, он вроде бы дешевле...

Из обсуждений на форуме

Судя по всему, речь идет о сумме до $300. Конечно же, за такие деньги можно купить полупрофессиональную пленочную камеру. Но когда представишь себе сложный путь фотографии в компьютер: проявка, печать, сканирование, то к данной сумме начинаешь относиться несколько иначе.

Если говорить о цифровых камерах данной ценовой категории, здесь компания Olympus традиционно занимает лидирующие позиции. После недавнего представления Camedia C-120 и C-220 другие младшие модели снимаются с производства. И тогда можно смело рекомендовать Olympus Camedia C-220 Zoom. Но все-таки, если вы можете позволить себе такой фотоаппарат «на каждый день», то лучше поднакопить еще сотню-полторы и купить, к примеру, Olympus C-2040 или Canon PowerShot A40. О доступности и ценах на подобную технику можно справиться на сайтах www.itkom.com.ua, www.yug-kontrakt.com и, конечно же, www.itc.ua/hl. ■

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН



WWW.BAMBOOK.COM

КНИГИ АУДИО ВИДЕО
ИГРЫ ИГРУШКИ

КУРЬЕРСКАЯ ДОСТАВКА В ЛЮБУЮ ТОЧКУ УКРАИНЫ И МИРА.

Прием заказов по телефону
(044) 254-34-68

КОМПЬЮТЕРЫ







Достижения и потенциал рынка информационных технологий

4 4.25 4.5 4.75

СЕДЬМАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА

КОМПЬЮТЕР БАНК ОФИС 2002

КОМПЬЮТЕР ОФИС БАНК

18-21 сентября

Украина Одесса Морвокзал

УЧРЕДИТЕЛЬ
Государственный комитет связи и информатизации Украины

В РАМКАХ ВЫСТАВКИ — КОНФЕРЕНЦИЯ, КРУГЛЫЕ СТОЛЫ, ПРЕЗЕНТАЦИИ НОВЕЙШИХ ПРОДУКТОВ

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ПРОСИМ ОБРАЩАТЬСЯ:

ЦЕНТР ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ
Украина, 65014, г.Одесса, пер.Сабанский, 1/10,
тел.: (0482) 21 05 90, 37 29 36, факс: 210-591,
e-mail: cvt@expo-odessa.com,
http://www.expo-odessa.com

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

ITC
СОФТПРЕСС
КОМИЗДАТ
ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР РАСО Links International

КОМПЬЮТЕРЫ



НОУТБУКИ






РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



НОУТБУКИ





РАЗНОЕ







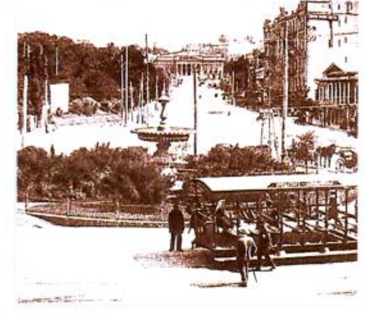


страна Internet: календарь

1 МАЯ 1707

Вступил в действие «Акт о союзе» между Англией и Шотландией. Объединенное государство получило название Великобритания. Андреевский крест (флаг Шотландии) наложили на Георгиевский (флаг Англии) и получили флаг новой страны.

www.historic-uk.com



2 МАЯ 1892

В Российской империи запущен первый электрический трамвай. Он ходил в Киеве от Царской (Европейской) до Нижней (Почтовой) площади по крутому Александровскому (Владимирскому) спуску. В первые дни многие любопытные катались по нескольку раз туда и обратно.

www.mashke.org/kievtram

3 МАЯ 1867

Через три года после принятия первой Женевской конвенции в России основано Общество Красного Креста. К несчастью, советские военнопленные в Германии не получали поддержки Красного Креста, так как Сталин не признавал этой организации.

www.youthforum.redcross.ru

7 МАЯ 1937

В пустынной и болотистой местности Хабаровского края основана Еврейская автономная область. В 1937 г. станция Тихонькая на реке Бира была переименована в Биробиджан и стала столицей автономии.

birobidzhan.swarthmore.edu
www.eao.ru



8 МАЯ 1886

Фармацевт из Атланты Дж. Пембертон начал продажу «Кока-Колы». Название тонизирующему напитку дали богатые кофеином африканские орехи кола и экстракт кокаина, входивший в его состав до 1905 г.

memory.loc.gov/ammem/ccmphtml/colahome.html
www.cocacola.com

12 МАЯ 996

В Киеве освящен первый на Руси каменный храм – Десятинная церковь. На его строительство и содержание была выделена десятая часть дани и оброков. В 1240 г., во время нашествия Батыя, храм стал последним оплотом защитников Киева.

www.orthodox.org.ua
www.kievpatr.org.ua



16 МАЯ 1717

Вольтер (1694–1778) почти на год заключен в Бастилию за свои сатирические произведения и либеральные религиозные взгляды. В 1726 г. его выслали в Англию, где он провел два года.

history.hanover.edu/early/voltaire.html
www.societe-voltaire.org



17 МАЯ 1991

Тим Бернерс-Ли представил комиссии Европейского центра ядерных исследований (CERN) архитектуру World Wide Web. В 1991–1992 гг. идея широко обсуждалась, а всемирную популярность WWW получил после создания броузера Mosaic в 1993 г.

www.webhistory.org

18 МАЯ 1896

На третий день после коронации императора Николая II (1868–1918) произошла трагедия на Ходынском поле в Москве: полумиллионная толпа, ожидавшая раздачи царских подарков, смела кордоны и бросилась на поле. В давке погибло 1389 чел., изувечено 1301.

imperator.spbnews.ru

22 МАЯ 1977

Последний рейс совершил знаменитый поезд «Восточный экспресс». В первое путешествие из Парижа в Константинополь пассажиры отправились в 1883 г., причем завершающую часть пути, от Варны, они преодолевали на пароходе.

www.orient-expresstrains.com

23 МАЯ 1533

Архиепископ Кентерберийский Томас Кранмер (1489–1556) аннулировал брак короля Генриха VIII (1491–1547) с Катериной Арагонской (1485–1536). Поскольку Папа Римский отказывался дать на это согласие, англиканская церковь откололась от католической.

anglicansonline.org



24 МАЯ 1571

После побед Ивана Грозного (1530–1584) над Казанским и Астраханским ханствами крымский хан Девлет Гирей захватил Москву и сжег ее дотла. Уцелел лишь Кремль. Из двухсот тысяч москвичей в живых осталось всего 30 тысяч.

www.osmanli700.gen.tr



28 МАЯ 1987

19-летний западногерманский пилот-любитель Матиас Руст, преодолев советскую систему ПВО, посадил самолет Cessna 172 B на Красной площади в Москве. Проведя полтора года в советской тюрьме, он вернулся на родину.

www.angelfire.com/on/mrust

29 МАЯ 1937

Александр Иванович Куприн (1870–1938) выехал из Парижа, где он оказался после революции, на родину. На Северном вокзале, перед тем как сесть в московский поезд, писатель сказал: «Я готов пойти в Москву пешком...».

fp.nsk.fio.ru/works/029/literat

4 МАЯ 1852

Дагестанский «полевой командир» Хаджи-Мурат (конец 90-х гг. 18 в. – 1852), перешедший со своим отрядом на сторону русских, перебил охрану и ушел в горы. На следующий день его настигли и убили. Голова Хаджи-Мурата до сих пор хранится в «Кунсткамере» в Санкт-Петербурге.

www.ichkeria.org

5 МАЯ 1891

Концертом симфонического оркестра под управлением П. И. Чайковского (1840–1893) в Нью-Йорке открыт Карнеги-холл. Архитектор испугался большого наплыва публики и ушел из зала, чтобы еще раз проверить чертежи и убедиться в надежности его конструкции.

www.carnegiehall.org



6 МАЯ 1937

При приземлении в Нью-Джерси во время своего первого трансатлантического рейсового перелета взорвался самый большой в мире дирижабль «Гинденбург». Катастрофа положила конец использованию дирижаблей в коммерческих воздушных перевозках.

www.nlhs.com

9 МАЯ 1742

Семен Челюскин (ок. 1700 – после 1760) завершил пятимесячный полярный переход в шесть тысяч километров на собачьих упряжках и достиг самой северной оконечности материка Евразии – мыса, впоследствии названного в его честь.

www.ec-arctic.ru
museum.norilsk.ru



10 МАЯ 1752

Руководствуясь описанием Бенджамина Франклина (1706–1790), француз Далибар испытал первый молниеотвод. Среди других изобретений Франклина – бифокальные линзы, идея перехода на летнее время и др.

sln.fi.edu/franklin/rotten.html
www.ushistory.org/franklin

11 МАЯ 330

Император Константин (ок. 285 – 337), первый римский правитель, принявший христианство, спустя три недели после победы над Византией основал Новый Рим – Константинополь, столицу Восточной Римской империи.

www.arch.uiuc.edu/research/rgouster

13 МАЯ 1981

На площади Св. Петра в Риме 23-летний турок Мохаммед Али Агджа стрелял в Папу Римского Иоанна Павла II (р. 1920). По одной из версий, покушение было организовано советским режимом. Это подорвало авторитет СССР в глазах западной общественности.

www.mipt.org

14 МАЯ 1992

Корпорация Sega Enterprises согласилась выплатить 43 млн. долл. в качестве оплаты патента изобретателю Дж. Койлу. Он открыл способ использования аудиосигнала для отображения фоновых цветов в видеоиграх и подал иски к Sega, Atari и Nintendo.

www.sega.co.jp

15 МАЯ 1682

В Москве началось восстание стрельцов – Хованщина. Под предводительством князя И. А. Хованского (?–1682) они выступили против провозглашения царем Петра I (1672–1725), который навсегда запомнил этот день и позже жестоко отомстил стрельцам.

rus-hist.on.ufanet.ru



19 МАЯ 1922

По примеру скаутских отрядов, появившихся в Великобритании в 1908 г., в Советской России создана организация юных пионеров. У скаутов позаимствовали девиз («Be prepared!» – «Будь готов!»), галстуки (но не зеленые, а красные), традицию жечь костры.

www.scouts.ru



20 МАЯ 1932

Амелия Эрхарт (1897–1937) первой из женщин отправилась в трансатлантический перелет и за рекордное время, 14 ч 56 мин, преодолела расстояние от Ньюфаундленда до Ирландии. Через пять лет Эрхарт погибла во время кругосветного перелета.

www.ameliaearhart.com

21 МАЯ 1677

Большой пожар в Риге. Подобные бедствия во многом способствовали изменению архитектуры города. В 1215 г. огонь освободил место для строительства Домского собора, а после пожара 1689 г. началась застройка в новом европейском стиле.

www.eunet.lv/Riga/history.html

25 МАЯ 1922

У В. И. Ленина (1870–1924) случился первый удар. Позже, придя в себя, он сказал Троцкому: «Понимаете, ведь ни говорить, ни писать не мог, пришлось учиться заново». Спустя 10 месяцев второй удар сломил Ленина окончательно.

knigidz.nm.ru/vernad

26 МАЯ 1972

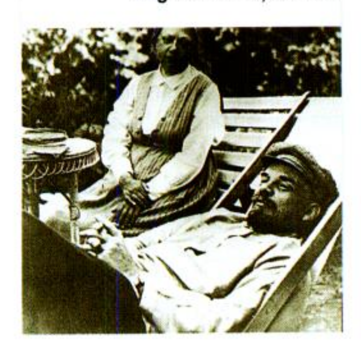
На встрече в Москве Президент США Ричард Никсон (1913–1994) и Л. И. Брежнев (1906–1982) подписали Договор об ограничении стратегических вооружений (ОСВ-1), касавшийся, в основном, межконтинентальных баллистических ракет.

www.armscontrol.ru

27 МАЯ 1977

Панк-группа Sex Pistols выпускает пародию на гимн God Save the Queen. Несмотря на запрет в британском радиовещании, песня заняла первое место в списках бестселлеров, причем в некоторых из них вместо названия песни помещалась пустая строка.

www.sex-pistols.net



30 МАЯ 1992

В Киеве создана группа «Грин Грей». Стиль своих произведений музыканты во главе с лидером коллектива Андреем Яценко (Diesel) называют «укр-попом» – по аналогии с прогрессивным музыкальным течением брит-попом, захлестнувшим Британию и весь мир.

music.online.com.ua



31 МАЯ 1912

В Москве в присутствии царской фамилии и при большом стечении народа открылся Музей изящных искусств (ныне – Музей изобразительных искусств им. А. С. Пушкина). Основателем музея был Иван Цветаев – отец гениальной поэтессы Марины Цветаевой.

www.museum.ru/gmii

ЗАМОЧИ ВСЕХ ПОДУШКОЙ

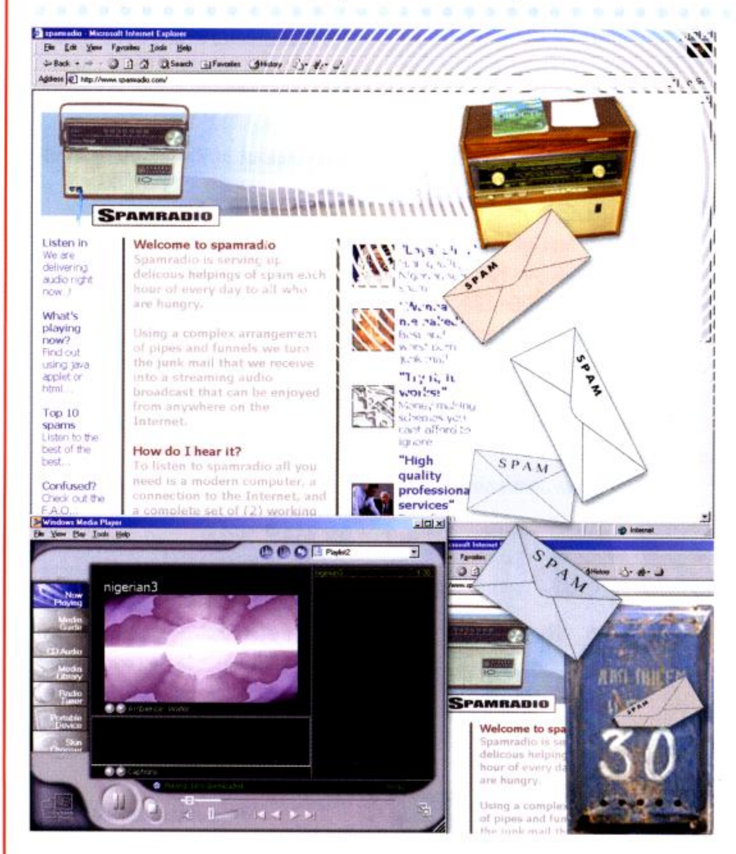
В нашей редакции вы вряд ли найдете фанатов той музыки, которой потчует публику небезызвестная MTV, да и в отечественном телеэфире она отсутствует. Но Internet-эфир – другое дело, и все новые начинания мгновенно оказываются в пределах нашей досягаемости. Таким весьма длинным и немножко сумбурным получилось вступление к собственно самой новости. Посему перейдем непосредственно к ее изложению.

В зоне .РУ появился официальный Web-сайт упомянутой выше зарубежной телеорганизации. Все правильно, в России Бивисов и Батхедов хоть пруд пруди. Должны же и они чем-то гордиться. К созданию MTV.RU приложила свои таланты и перья славная дружина Design.ru под управлением Темы Лебедева (Господи, в который раз в нашей мозаике «светится» это имя). Как обычно, ребята подошли к делу со всей своей природной «креативностью» и, кроме ожидаемых ввиду традиционности и стандартности разделов «Расписание эфира», «Программы», «Чарты» и т. п, забабахали чумовое развлечение «В-пу-ху» или «Замочи всех подушкой!» (*www.mtv.ru/games*).

Как по мне, то забава сия больше придется по душе не поклонникам MTV-шной попсы, а вовсе даже наоборот – ее горячим противникам. Судите сами – перевоплотившись в одного из четырех предлагаемых на выбор персонажей, вы получаете уникальный шанс побродить по коридорам здания, где располагается студия, с подушкой наперевес. Мишенями служат все встречающиеся личности – клерки, охранники и, конечно же, «звезды», периодически подъезжающие на длиннющих лимузинах. За убиение звезд, кстати, начисляется максимальное число очков. Попробуйте – может, ваш результат окажется в «горячей десятке».

В интервью на сайте «Тостер» (*http://www.toster.ru/380*) разработчик игрушки Анатолий Зенков признался, что не успел сделать всего, чего хотел. «Я, например, собирался нарисовать интро, в котором главный герой, как в «Матрице», заходил бы в здание и очень громко звенел на контроле, потому что у него полные карманы подушек. КПП я нарисовал, а на интро времени не осталось», – сокрушается автор. ■





СПАМ В ПРЯМОЙ ТРАНСЛЯЦИИ

Сколько раз вы, уважаемые читатели, поминали всуе черта, дьявола и проговаривали про себя (а может, даже и вслух) выражения, обильно усеянные ненормативной лексикой, выгребая из своего электронного почтового ящика тонны ненужного барахла, именуемого спамом.

Тем не менее оказалось, что имеются еще на свете индивидуумы, которые относятся к «мусорной почте» совершенно иначе, можно сказать, даже творчески. Вот, например, два англичанина Ричард Эйрли и Айэн Моррисон не так давно запустили очень оригинальный сетевой проект Spamradio (*www.spamradio.com*). Вы говорите, что вам надоели бесконечные предложения недвижимости, виагры или 99 способов похудения, извольте не только наслаждаться составляющими их словами в виде текстов сообщений, но и слушать их трансляцию в прямом Internet-эфире (формат MP3). Роль диктора возложена на робота, который занимается этим круглосуточно, так что перебои в вещании не наблюдаются. Кстати, голос сопровождается электронной музыкой. Впечатление просто незабываемое!

Как у любой уважающей себя радиостанции, на Spamradio имеется собственный обновляемый Top 10, который составляется исходя из отзывов слушателей (*www.spamradio.com/html/best.html*). Среди местных хитов лично меня тронула до глубины души композиция Camgirl (*www.spamradio.com/best/camgirl.m3u*). Это послание от девушки, приглашающей узнать все о ней, кликнув по ссылке, ведущей на страницу, где транслируется картинка с Web-камеры, установленной в ее комнате. ■

ШМОТКИ ЛАРЫ КРОФТ УЙДУТ С АУКЦИОНА

Давненько уже спецы-аналитики из сферы игровой индустрии поговаривают о плачевном финансовом положении некогда одного из самых мощных европейских издательских домов – британской компании Eidos Interactive. И, честно говоря, когда я впервые услышал о задуманном ими мероприятии, о котором сейчас поведаю, то первой на ум пришла мысль о том, что руководство Eidos решило немного подзаработать таким несколько нестандартным образом.

Вся необходимая информация на сей счет содержится на специально созданном сайте *www.laracroftauction.eidos.com*. Из названия нетрудно сделать вывод, что речь идет об аукционе. Неужели сама виртуальная секс-бомба (или очередная супермодель, изображающая ее) пойдет с молотка? Поклонники могут вздохнуть спокойно – их любимица во всех реальных и виртуальных инкарнациях нисколечко не пострадает, зато ее гардероб изрядно поредеет.



Сражение за «вещевое наследие» Лариски будет происходить как раз в то самое время, когда этот номер журнала выйдет из печати. Начало – в полдень по Гринвичу (то есть в 14:00 по Киеву) 26 апреля (ну и денек выбрали, однако!). Срок проведения – 10 дней. Так что у вас, уважаемые читатели, время еще есть.

Добавлю, что все нижеперечисленные вещи и предметы носились Ларой Крофт образца 1998–1999 годов, когда официальной исполнительницей ее роли в реальном мире была Нелл МакЭндрю. Кстати, вся Крофт-коллекция сопровождается сертификатом подлинности, подписанным самой Нелл, президентом Eidos Иэном Ливингстоном, управляющим директором Core Design (компания разработчиков, «родившая» Лару) Джереми Хит-Смитом и представительницей UNICEF Роуз Нелсон.

Итак, в суперкомплект «потрошительницы гробниц» входят фирменные круглые очки, знаменитый зеленый жилет, кожаные перчатки, шорты военного покроя, две кожаные кобуры на ремне с пряжкой, естественно, два «смит-и-вессона» и шерстяные носки.

Вы спросите, причем здесь организация UNICEF, действующая под эгидой ООН? Тут-то и скрыт главный смысл аукциона, который по своей идее является благотворительным. Все собранные средства пойдут в фонд помощи нуждающимся детям. UNICEF уже много лет занимается этими вопросами, а ее деятельность охватывает 160 стран мира. Для полноты картины добавлю, что среди организаторов не обошлось без британского подразделения самого знаменитого сетевого аукциона eBay (*www.ebay.co.uk*). Кто бы сомневался! ■

УДИВИТЕЛЬНЫЙ И НЕВЕРОЯТНЫЙ УИКЕНД...

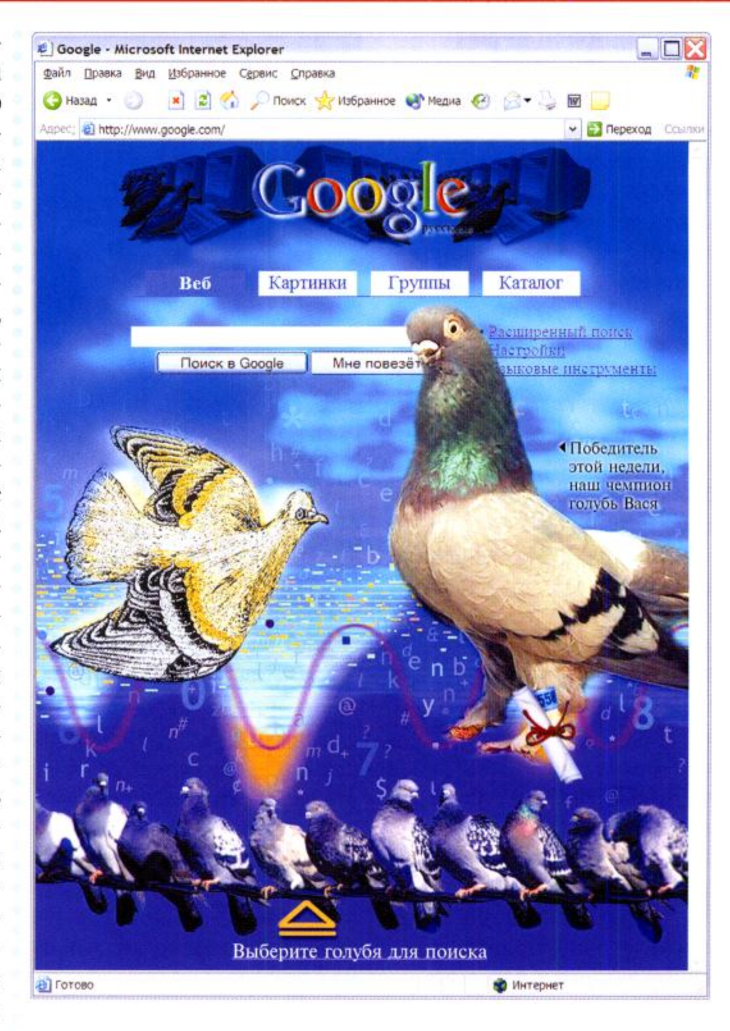
...пережили посетители не слишком стандартного мероприятия UnConvention 2002. Одним из его организаторов выступило весьма уважаемое среди медиумов, экстрасенсов, уфологов и прочих представителей паранаук издание Fortean Times (*www.forteantimes.com*). «Неконвенциальная конвенция» (*www.ifgsubscriptions.co.uk/uncon2002*) проходила 6–7 апреля в Лондоне, в помещении Института Британского содружества. В ее программу были, как и положено, включены семинары, лекции и выставочная экспозиция.

Вы можете сказать: «Эка невидаль! Выставок и семинаров проводится неисчислимое множество!». Дело все в том, что такие форумы, как UnConvention, – это действительно редкость. Вы сейчас в этом убедитесь, когда узнаете, что было представлено на выставочных стендах и о чем вели речь докладчики на конференциях.

Итак, темы выступлений сформулированы вполне наукообразно – «Тайная история Ноева ковчега», «Легендарные драконы дельты реки Меконг», «Йети с Суматры», «Эволюция вампиров» – прелесть да и только!

Теперь пробежимся по выставке. На стенде С1 хозяйничала г-жа Тарона Гэйл Хокинс, доктор метафизики, медиум с 30-летним стажем. Она предсказывала посетителям их будущее, причем пользовалась при этом разнообразными технологиями – карты таро, хиромантия, ясновидение и т. п. Если хотите, можете ей написать. Вот адрес – *tarona@tarona.co.uk*. Компания dee-mystical.com (*www.dee-mystical.com*) демонстрировала широкий ассортимент магических аксессуаров – хрустальные шары, талисманы, рунные камни. Центр Libra (*www.nvo.com/libracentre*) представлял свои достижения в области фотографирования ауры (*www.nvo.com/libracentre/photogallery*). Среди парапсихологов, криптозоологов, хилеров, астрологов какой-то белой вороной выглядела компания Battle Orders (*www.battleorders.co.uk*), торгующая по почте и через Internet образцами оружия, «засветившимися» в популярных кинофильмах. В ее ассортименте и арсенал Джеймса Бонда, и мечи из «Горца», и ножик Джона Рэмбо. Короче говоря, мало не покажется. Об экспозициях других стендов читайте здесь – *www.ifgsubscriptions.co.uk/uncon2002/visitors/exhibitors.html*. ■





ГОЛУБИНЫЙ РЕЙТИНГ «ГУГЛЯ»

Думается, что наших читателей не нужно убеждать в том, что лучшей «искалкой» во Всемирной Сети является нежно любимый Google. В чем же секрет его ошеломляющего успеха? Действительно, как же ему удается обнаруживать нужные пользователю вещи столь быстро и точно?

Как часто бывает, ларчик открывался довольно просто. Тайны «Гугля» раскрыли его отцы-основатели Ларри Пэйдж и Сергей Брин. Случилось это аккурат 1 апреля. С полным текстом этого сенсационного материала вы можете ознакомиться на страничке *www.google.com/technology/pigeonrank.html*, а мы ограничимся его кратким изложением.

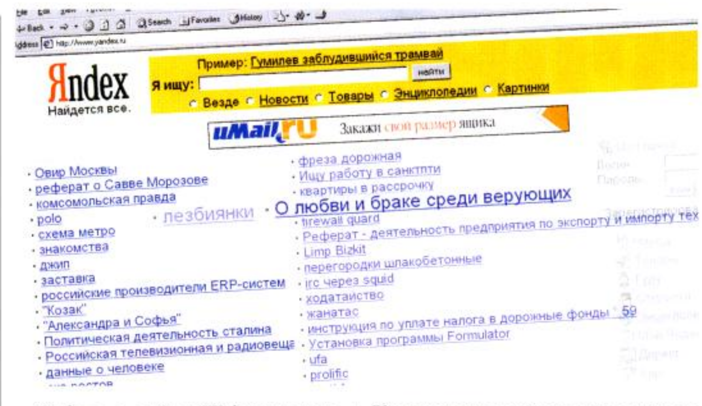
Итак, Пэйдж и Брин, вдохновленные трудами знаменитого психолога-бихевиориста Б. Ф. Скиннера (*www.bfskinner.org*), пришли к выводу, что недорогие кластеры голубей (по-английски «Pigeon Clusters», а сокращенно PC) могут быть использованы для расчета относительной значимости Web-страниц. Причем это будет получаться быстрее, чем в случае применения людей-редакторов или машинных алгоритмов. Среди сотрудников Google немало инженеров, ежедневно ведущих работы по всестороннему усовершенствованию предлагаемых сервисов, но все равно сердцем системы, базой для всего инструментария сетевого поиска является PigeonRank, так сказать «голубиный рейтинг».

PigeonRank основан на отличной обучаемости домашних голубей и их уникальной способности распознавания объектов независимо от пространственной ориентации. Обычный домашний серый голубь легко различает даже очень похожие друг на друга предметы. Собирая стайки голубей в мощные кластеры, «Гугль» сумел добиться потрясающей скорости обработки запросов, которая и не снилась другим поисковикам, где аналогичной работой заняты куры-несушки. ■

В ВЕЧНОМ ПОИСКЕ

Проблема поиска стара, как мир, и вечно молода, как сама жизнь. Поиск истины, поиск друзей, поиск идеала, поиск информации, наконец. Когда знаешь, что тебе нужно, искать намного легче. О поиске в Internet мы писали уже неоднократно. Давайте теперь попытаемся взглянуть на проблему немножко с другой стороны.

Пару месяцев назад весь наш редакционный коллектив прямо заходился от смеха, читая немаленький списочек, обнародованный знаменитым старшим опером Гоблином (*www.oper.ru*), в котором он поделился с народом информацией о том, какие запросы, подававшиеся поисковым машинам, приводили сетенавтов на его сайт. Чтиво и в самом деле очень достойное. Но не менее интересные вещи можно обнаружить на страничке *www.yandex.ru/last20.html*, где отображается два десятка последних вопросов, заданных этому многоуважаемому и, на мой взгляд, самому лучшему русскоязычному поисковику.



Ребята с сайта Webmasteram (*www.webmasteram.ru*) не поленились проанализировать массу перлов с «Яндекса» и выложили результаты своих изысканий для всеобщего обозрения (*www.webmasteram.ru/search/pricol.htm*), снабдив их едкими и ироничными комментариями. Места у нас в обрез, поэтому ознакомлю вас с самыми-самыми.

Я ищу работу а работать я могу кем угодно. *Могу копать, а могу и не копать.*

Как поджарить яичницу на утюге – *Самый удобный способ: поставить на утюг пустую консервную банку, далее как обычно.*

Как узнать пароль на выход в интернет. *Забавный вопрос для поисковой системы, обычно это спрашивают у провайдера.*

Список сайтов Com – *Наверное, мало не покажется...*

Список телефонов баб – *Как сортировать, «по релевантности»?*

Ищу для ножного секса – *Ручной совсем надоел.*

Полный список иностранных вкладчиков швейцарских банков – *Почему бы не спросить, а?.. Вдруг ответят.*

Подключите меня к матрице – *...тяжелая штука жизнь.*

Патриот мел гибсон – *Прямо тема для сочинения.*

Цвета чеченского флага в облачении патриарха – *Никогда не видел патриарха в маскхалате.*

Технология шлифовки лица – *или руководство по боксу, часть 1.*

Я пару дней подряд заглядывал в «последнюю двадцатку» и тоже «нарыл» несколько десятков изумительных образчиков. Вот некоторые из них, ясное дело, с моими комментариями.

Бее лайн – *Оказывается, у ведущего российского оператора мобильной связи в персонале завелись овцы.*

Трагические страницы истории в романе «Хлеб для собаки» – *Простите, а кто автор этого шедевра? Имею в виду не запрос, а роман.*

Противоречия религии в стихах – *А какой поэтический стиль предпочитаете?*

Стругацкие Пикник у дороги – *Надо бы Рэдрика Шухарта натравить на автора этого запроса.*

Лакальная сеть – *Ну и долго вы намерены лакать?* ■

В Internet за выигрышем

Публикуется на правах рекламы

Признайся, уважаемый читатель, что, бороздя необозримые просторы Всемирной Сети, ты не раз сталкивался с баннерами или выскакивающими в броузере дополнительными окошками, зазывающими в онлайновые казино или на сайты, где проводятся Internet-лотереи. Мы нисколько не сомневаемся, что порой у тебя возникало желание поучаствовать в игре.

Виртуальное казино и виртуальные деньги, которые вполне могут стать настоящими

Но, увы, для большинства наших соотечественников подобные развлечения были попросту недостижимы, ибо кредитными карточками с изрядным долларовым запасом обладают далеко не все. Однако нашлись люди, которым пришла в голову мысль запустить отечественное «Виртуальное казино», в котором ставки исчислялись бы в гривнях.

Реализацией этой идеи занялась команда с более чем 30-летним опытом. Это широкоизвестный оператор государственных лотерей «М.С.Л.» (*www.msl.com.ua*). Лото «Забава» (*www.msl.com.ua/flash/zabava.htm*), «Мегалот» (*www.msl.com.ua/flash/megalot.html*), «Спортпрогноз» (*www.msl.com.ua/flash/sprognoz.html*) – вот далеко не полный список проектов «М.С.Л.». Теперь же можно всех поздравить с завершением строительства первого в Украине «Виртуального казино», которое открылось 20 апреля сего года и обосновалось по адресу – *www.mslcasino.com.ua*.

Пройти мимо такого знаменательного события мы не могли и тут же решили испытать удачу. Но как же воспользоваться предложенными возможностями? Для начала требуется карточка, содержащая код доступа. Никаких сложностей не предвидится, все предельно просто – стираешь защитный слой, а под ним находишь необходимый код. Информация о точках продажи карточек имеется на Web-сайте «М.С.Л.»

Первая эмиссия содержит четыре типа карточек номиналами 5, 10, 20 и 50 гривен. Каждая ставка в нашем отечественном казино эквивалентна единице национальной валюты, то есть 1 гривне, а значит, цифра на карточке указывает на то, сколько раз ее обладатель может сыграть. Если судьба окажется благосклонной к игроку, то его кошелек в зависимости от везения и некоторых других факторов пополнится суммой от 2 до 20000 гривен. Потенциальные участники должны взять на заметку и то, что в «Виртуальном казино» призовой фонд составляет 70% (!) от общего сбора. Такого еще не было ни в одной лотерее.



К торжественному моменту открытия «Виртуального казино» его хозяева из «М.С.Л.» подготовили четыре игры – «21», «Кости», «Игровой автомат» (тот самый пресловутый «Однорукий бандит») и непременный атрибут любого игорного дома «Рулетка».

Благодаря новому проекту компаниии «М.С.Л.» в настоящей ИГРЕ может поучаствовать даже тот, кто никогда не решился бы переступить порог настоящего казино. Делайте ваши ставки, господа!

Компания «М.С.Л.» хотела бы, чтобы, посещая «Виртуальное казино», игрок тратил деньги «качественно». Вот несколько советов. Не стоит делать одинаковые ставки, а необходимо найти свою игру. Есть смысл попробовать играть в разные дни недели, чтобы почувствовать свой день или даже час, потому что все в руках случая, и только он дает возможность выиграть.

Не забывайте о том, что это все-таки лотерея, а не казино, и свобода действий игрока ограничена правилами, но вместе с тем и риска меньше, чем в настоящем игорном доме.

Думаю, вы согласитесь, если мы скажем, что любой посетитель «Виртуального казино», намеревающийся потратить там «свои кровные», имеет право испытать предлагаемые сервисы в деле. Это требование тоже учтено – можно сыграть в тестовом режиме, не делая ставки. Естественно, и выигрыш в таком случае не будет конвертирован в реальные дензнаки.

Разрабатывая программное обеспечение для Internet-казино, специалисты из «М.С.Л.», подумали и о разных категориях пользователей. Те, кто заходит поиграть от случая к случаю, могут преспокойно заниматься этим, пользуясь своим Web-броузером. А для истинных азартных игроков приготовлен приятный сюрприз. С сайта «Виртуального казино» можно загрузить специальную программу-клиент объемом порядка 6 MB. Запустив ее на своем компьютере, пользователь получает больше удовольствия от игрового процесса, так как визуальное и звуковое оформление намного лучше, чем у «броузерной» версии, а кроме того, ему не приходится лишний раз набирать адрес Web-странички, где обитает казино, поскольку все проблемы обмена информацией с сервером это Windows-приложение возьмет на себя.

Заходите в «Виртуальное казино»!

Играйте и выигрывайте!

Да пребудет с вами удача!



зкачай 20 000 грн

ВІРТУАЛЬНЕ КАЗИНО

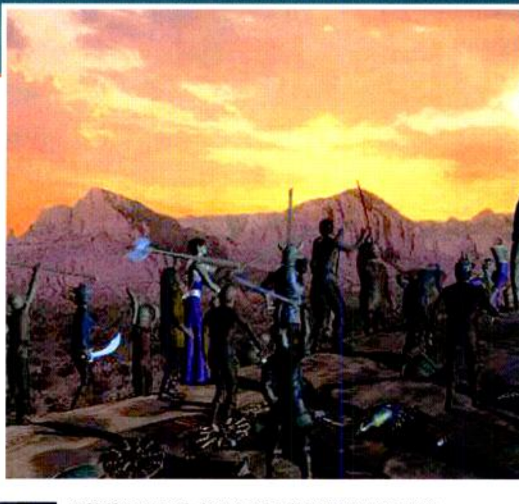
Вперше в Україні для азартних прихильників "всесвітньої павутини" можливість вигравати реальні гроші, не відходячи від свого комп'ютера.

Ти хочеш виграти **20 000** гривень, що не оподатковуються?

www.mslcasino.com.ua

Героин

Сергей Галенкин



Человек, впервые запустивший Heroes of Might & Magic IV, испытывает форменный шок в самом плохом смысле этого слова. Жутчайшего вида графика, уйма непонятных даже опытным игрокам значков и никакого сочувствия со стороны игры. Uninstall?

По аддиктивности игрового процесса с серией Heroes of Might & Magic может соперничать разве что Civilization, но творение Сида Мейера значительно уступает «Героям» в численности аудитории. Предшественник игры под названием Kings Bounty был настолько популярен, что украинские программисты, не дождавшись продолжения, написали его самостоятельно. Разработчики же оригинальной версии сменили название игры на более коммерческое (привязавшись к событиям вселенной Might & Magic) и породили самый популярный стратегический сериал. Все части HoMM выходили с невероятной помпой и воспринимались поклонниками на «ура». Однако вскоре «Герои» впали в грех самокопирования. Похожие, как клонированные овечки, шесть частей Heroes Chronicles заставили думать о бесславной гибели серии. И тут была анонсирована четвертая часть с революционными изменениями в игровом процессе.

Однако проблемы не заставили себя долго ждать. «Новый курс» руководителя культовой компании 3DO, предполагавший значительное сокращение штатов, сказался на очередной части популярнейшего стратегического сериала отнюдь не лучшим образом. Вместо того чтобы ошеломить поклонников полным трехмерьем, как это сделали «Демиурги», или, на худой конец, удивить Вальехо-подобными героями (как фаворит предыдущего номера Disciples II), остатки художественного отдела New World Computing смогли выжать из себя нечто, на первый взгляд напоминающее призера конкурса работ «Моя первая анимация в 3D MAX» среди учащихся младших классов. И если в стратегическом экране буйство красок и засилье разнообразных объектов как-то сглаживают этот эффект, то движения наших подопечных на тактическом экране вызывают стойкое отвращение с первой же минуты.



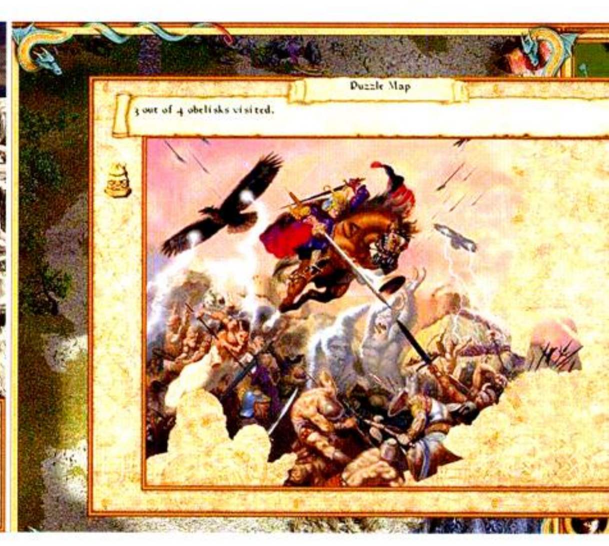
На этой стадии все те, кто запустил HoMM IV случайно, удаляют игру и зовут мамочку. Привыкшие же ко всему фанаты пошаговых стратегий продолжают играть.

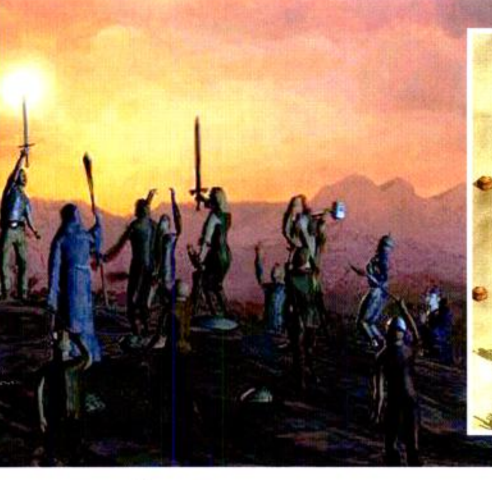
Однако и для этих людей с крепкими нервами приготовлен сюрприз. Как вам понравится абсолютно новая игровая система, не похожая ни на одну из предыдущих частей? «Забудьте все, что было до сих пор» – с искренней голливудской улыбкой приветствует нас Heroes of Might & Magic IV. А чтобы не возникало соблазна вернуться к истокам, сценаристы полностью уничтожили целый материк с королевством Эрафия, которое раньше являлось нашим полем боя. Все те, кто вовремя покинул его через открывшийся портал, начали совершенно новую жизнь. Итак, теперь у нас шесть разных городов с пятью школами магии, 48 разных классов героев и масса новых интересных возможностей.

Слабые духом удаляют игру на этом этапе, отчаянные пытаются разобраться самостоятельно, а рассудительные игроки читают руководство пользователя. Приходится проводить бесчисленные часы в выяснении всех особенностей и тонкостей абсолютно новой игры.

Для начала у нас отобрали возможность улучшать войска. Кому нужны простые гоблины, когда можно нанять мастер-гоблинов? Поэтому в четвертой части этот механизм был полностью изменен. Например, существа различаются по уровням – от первого (самые слабые – мечники и орки) до четвертого (ангелы и драконы). Теперь каждый раз, возводя сооружения для производства солдат, вам придется делать нелегкий выбор. Ангелы или чемпионы? Медузы или минотавры? Только существа первого уровня могут жить в городе одновре-











менно. Кроме этого, в игре реализован новый алгоритм появления рекрутов – вместо того чтобы лавиной обрушиваться на город в начале недели, эти создания появляются с частотой, зависящей от их уровня, – базовые рождаются каждый день, а монстров помощнее придется ждать до недели. Теперь, кстати, абсолютно невозможной стала ситуация, когда на одной стороне сражаются, скажем, демоны и ангелы – в таком случае все войска в армии приобретают минимальную мораль и большую часть боя проводят, застыв, как истуканы.

Армии обрели некоторую самостоятельность. Наконец-то ваши войска научились перемещаться пешком, а не держаться постоянно за хвост лошади героя. Поэтому отправка подкреплений к линии фронта из глубокого тыла не требует больше отвлечения от насущных дел уже действующих армий. Более того, введено специальное здание (Караван), «отвечающее» за автономное движение таких отрядов, – необходимо лишь один раз расчистить пути между замками. В связи с этим появляется долгожданная линия снабжения, которую теперь надо не только формировать, но и защищать. И наоборот: достаточно отрезать врага от тыловых замков небольшими мобильными отрядами, чтобы одержать победу над обессиленным противником.

Теперь, нанимая героя, вы выбираете один из 11 базовых классов. Однако по мере своего развития ваш подопечный может стать кем угодно – всего доступно 48 комбинаций – все зависит от умений, которые вы развивали в нем. Соответственно, каждый класс дает свои преимущества и имеет свои недостатки. Да, некоторые виды городов перманентно враждуют, поэтому одновременно можно нанять только часть героев. К поселению варваров это, кстати, не относится – несмотря на невозможность изучать магию, варвары могут нанять любого волшебника.

Герои не так сильно зависят от своих войск. Вполне типична ситуация, когда группа из трех-четырех героев разной специализации прогуливается по карте без всякого вооруженного сопровождения. Они даже на поле боя вынуждены выходить, так что, к примеру, варвар не просто поднимает боевые умения своих солдат, но и сам может приласкать врага мечом в рукопашной схватке. Герой также может погибнуть в подобной стычке. И если его войска победили, то достаточно отнести бездыханное тело к ближайшему замку, чтобы оживить полководца. В противном случае он очнется в темнице врага, и вам придется брать город штурмом, чтобы его освободить.

Правда, искусственный интеллект, как обычно, подкачал. Ну не может железный болван освоить все премудрости игры! Поэтому берет он грубой силой. На стратегической карте не догадывается охранять свою линию снабжения и органически не способен на захват чужой. В тактическом поединке даже не может сообразить сосредоточить огонь на герое, чтобы лишить игрока поддержки в виде заклинаний и бонусов. И тем более не защищает своих героев. Поэтому вполне реально выиграть у превосходящих сил противника, главное – не доверять битвы автоматическому калькулятору.



Сценаристы полностью уничтожили целый материк с королевством Эрафия. Теперь у нас шесть разных городов с пятью школами магии, 48 разных классов героев и масса новых интересных возможностей.

Освоив всю премудрость новых «Героев», игроки бросятся сражаться друг с другом, и тут-то их поджидает очередной каприз игры: сетевой режим будет доступен для загрузки с официального сайта в ближайшее время. Ага, знаем мы эти сказки, до сих пор ждем полноценной многопользовательской игры для «Демиургов». Что это – банальная лень или хитроумная защита от хакеров? Впрочем, как раз для нашей страны это не так уж и важно – мало кто успел обзавестись домашней сетью или мощной выделенной линией. Играйте в hotseat и постарайтесь получить от него удовольствие.

И только тем, кто вытерпел все изощренные издевательства игры, открывается истина. Все эти новшества не заставят вас полюбить Героев, если до сих пор вашим фаворитом было что-то иное. И вряд ли заставят ненавидеть ее, даже если плакат с изображением логотипа HoMM 3 заменяет вам икону. Все поклонники жанра получили в свои руки новый фетиш, поэтому в ближайшее время они будут очень заняты – ведь в сутках всего двадцать четыре часа. ■



HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

Разработчик New World Computing
Издатель 3DO
Издатель в СНГ «Бука»
Жанр пошаговая стратегия
Web-сайт www.3do.com/mightandmagic/heroes4



☺ **Аддиктивность**
☺ **Боевая система**
☺ **Музыка**
☹ **Графика**
☹ **Слабый AI**
☹ **Нет сетевой игры**

Город-супергерой

Олег Данилов

...story about good, story about bad...
The Neverhood

Мирно спит после трудового дня Город Патриотов. Спят уставшие патриоты и патриотки, спят честные полицейские и продажные копы, мелкие жулики и большие сволочи, директора банков и продавцы мороженого. Не спят лишь супергерои в ярких карнавальных костюмах и беспокойные суперзлодеи, претворяющие в жизнь свои суперковарные планы. Как это заведено испокон веков, по ночам они ведут между собой супербитвы не на жизнь, а на смерть.



ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Казалось бы, что может быть более чуждо отечественным игрокам, чем тактическая стратегия в реальном времени с ролевыми элементами по мотивам американских комиксов про супергероев, безумно популярных в 60-х годах прошлого века на территории страны победившей демократии. Ан нет. Даже такая, на первый взгляд, странная тематика может заиграть всеми красками, если за дело берутся профессионалы. А в том, что разработчики из Irrational Games – профессионалы с большой буквы, после System Shock 2 мог сомневаться разве что слепой, глухой и одновременно очень недалекий человек.

Итак, шестидесятые – время хиппи и полетов на Луну, Вьетнамской войны и первых компьютеров. И, конечно же, время супергероев. Количество комиксов на эту тематику, вышедших в тот период, не поддается подсчету. Кроме банальных Супермена, Бэтмена, Спайдермена, Капитана Америки и Человека-Молнии, существовало еще несколько сотен супергероев, порой весьма экзотичных. И вся прогрессивная Америка запоем читала и смотрела этот бред... Слава Богу, благодаря Железному Занавесу мы были ограждены от тлетворного влияния суперсаг о суперлюдях. Но занавес проржавел, и плоды воспаленной фантазии художников вылились на нас. И вдруг оказалось, что все не так уж и плохо. Комиксы и сериалы для подростков стали читать и смотреть у нас...

Мучимые ностальгией по золотым шестидесятым ребята из Irrational Games засучили рукава и сделали для игроков... комикс, только комикс интерактивный, где в роли супергероя может выступить каждый. Причем сделали его на удивление добротно, передав в полном 3D не только стилистику, выдержанную, надо сказать, во всех нюансах игры, но и атмосферу комикса и тех самых ревущих шестидесятых. Суперхудожники нарисовали как будто сошедшие с пожелтевших страниц комиксов города, подземелья и парки; супераниматоры оживили узнаваемые характеры супергероев и суперзлодеев; суперкомпозиторы создали очень стильную музыку; суперсценаристы написали потрясающие, очень смешные и утрированно пафосные диалоги... Короче, вы, наверное, уже поняли – получилась суперигра про супергероев.



ЭНЕРГИЯ Х...

Давным-давно, в далекой-далекой Галактике очень-очень плохой инопланетянин Lord Dominion захотел захватить Землю. Сделать это он решил хитро и чужими щупальцами – дав в руки отребья человечества суперсилу, заключенную в энергии X. Банально? А как же! Но один из слуг лорда воспротивился воли хозяина и восстал. Во время бегства на Землю его корабль был подбит и взорвался, а многочисленные канистры X-Energy высыпались на чудесный город на берегу самого Атлантического в мире океана – Patriot City.

Благодаря этому чудотворная энергия оказалась не только у темных сил Земли – всевозможных гангстеров, русских шпионов и сумасшедших механиков, но и у честных граждан Patriot City, выступивших на борьбу со злом.

Один из них, Фрэнк Стилз, умирающей от пули гангстера старик, прикоснувшись к заряженному X-Energy монументу, чудесным образом превратился в Minuteman (солдат народной милиции в США 1775–83 гг.). Встретившись с тем самым мятежным инопланетянином по имени Mentor, он создал Freedom Force (Силы Свободы) – организацию суперменов, сражающихся с порождениями лорда Dominion.

Истории всех супергероев, а их в игре аж 13 (ну или 14, смотря как считать) представлены в виде своеобразных комиксов (комикс в комиксе – это уже нечто), очень стильных и забавных. Да и сами персонажи – просто загляденье: фанатичный человек-памятник Minuteman; бывший плейбой, вынужденный всегда носить тяжелую антирадиационную броню Manbot; инопланетянин Mentor; в прошлом член молодежной банды и любимец женщин, горячий (в прямом смысле слова) El Diablo; капитан моторной шхуны и повелитель штормов Man O War и его почти-приемная-дочь, больше похожая на русалку, чем на че-









ловека, 12-летняя Sea Urchin; бывшая красавица-недотрога, мистическая Alche-Miss; робот из будущего Microwave; 15-летний фанат Freedom Force, сам ставший супергероем Liberty Lad; юный зоолог, «поведенный» на насекомых The Ant; бывший полицейский и девушка, жертва гангстеров, живущие в одном теле Law & Order; мистическое дитя природы Eve; человек-пуля The Bullet.

Герои уникальны, и каждый из них по-своему интересен. Не стоит и говорить о том, что у каждого уникальные способности. Например, El Diablo умеет летать и создавать огненные заклинания (всевозможные файрболы и инферно), Eve отлично стреляет из лука, Mentor воздействует на мозг противников, The Bullet поражает своей пулевой скоростью, The Ant может закапываться в землю и рыть туннели. Самое интересное, что практически все способности понадобятся вам в бою, как атакующие, так и оборонительные. Запутайте и оглушите противника заклинанием, поджарьте на огне, создайте собственный фантом, подкрадитесь сзади и сбросьте на голову врагов автомобиль, вырвите фонарный столб и используйте его в качестве биты, забросайте супостатов гранатами, обрушьте на них здание. Возможно почти все, главное – найти «правильный» подход к каждому врагу.

А враги тоже просто «душки». И опять-таки, каждый со своим «секретом». Мутировавший русский шпион Сухов, взявший кличку Nuclear Winter, в окружении холодных красавиц Ice Queen и мрачных Ice Warrior; гангстер Pinstripe с неизменным автоматом Томпсона и шайкой головорезов; бывшая манекенщица Shadow, обидевшаяся на людей и создавшая подземный город тьмы; разговаривающий стихами Déjá Vu и его клонирующая машина; Mr Mechanic и Time Master с ордами роботов-разрушителей; мистический Pan и его слуги; ну и, конечно, главный суперзлодей – инопланетянин Lord Dominion. По ходу игры некоторые ваши враги – The Ant со своими гигантскими муравьями и робот Microwave – переходят на сторону Сил Свободы.

X-COM.COM

Если сейчас кто-то все же решится сделать продолжение классического сериала X-COM, то, по нашему мнению, его боевая часть должна быть такой, как в Freedom Force.

Тот самый real-time, который кажется на первых порах чуждым командной тактике, на поверку оказывается весьма удобным, ведь раздавать приказы можно «на паузе» или в режиме super slow-mo, а почти все действия выполняются по правому клику мыши. Что еще роднит Freedom Force с X-COM, так это масса тактических приемов – обход, засада, выманивание противников, прикрытие огнем, отвлечение. К тому же на каждую миссию вы можете взять только четырех бойцов, значит, подбирать команду надо очень внимательно и в соответствии с полученной вводной. Ну и, конечно, сами почти X-COM'овские супергерои – ведь согласно канонам и духу RPG они получают очки опыта и развиваются в процессе прохождения миссий, приобретают новые типы ударов, дистанционных атак и специальные способности.

Что несказанно радует – сверхвысокая интерактивность окружающего мира. В игре реализована почти реальная, хотя и, в соответствии с законами жанра, утрированная физика – взрывы отбрасывают людей, суперлюдей и предметы порой очень и очень далеко, они ударяются о здания и землю, нанося повреждения себе и окружающим строениям, пули рикошетят, волновое оружие оставляет следы попаданий. О бросании автомобилями, бочками и контейнерами мы уже говорили, как и об использовании фонарей, флагштоков и светофоров в качестве оружия, но это еще не все. По большому счету в Freedom Force можно до основания разрушить весь уровень (!!!), действительно весь – просто сравнять с землей. Здания и деревья, заборы и телефонные будки, фонтаны и автомобили – было бы желание крушить. Впрочем, дело это неблагодарное – за разрушения в городе с вас снимут жизненно необходимые очки престижа, тем более если в период буйства вы ненароком пришибете кого-то из мирных граждан. Ведь задача Сил Свободы – защищать и охранять покой жителей Города Патриотов.

ЗА СВОБОДУ!

На самом деле говорить о Freedom Force можно почти бесконечно. Спорить о том, какая тактика и супергерой лучше, какие музыкальные темы более органично вплетены в геймплей, рассуждать о различных заданиях и миссиях на скорость, вспоминать очень забавные, пришедшие из бумажных комиксов, всплывающие облачка со звукоимитацией взрывов и возгласов, восторгаться дизайном уровней и не слишком сложной, но очень симпатичной графикой. Но зачем?

Лучше вы сами будете открывать для себя мир супергеров. Не пропустите Freedom Force, пожалуй, одну из самых интересных игр в этом году. ■

FREEDOM FORCE

Разработчик Irrational Games
Издатель Crave/Electronic Arts
Жанр тактическая стратегия с элементами RPG
Web-сайт www.myfreedomforce.com



- ☺ Великолепно передана атмосфера комиксов
- ☺ Стильная графика
- ☺ Потрясающие озвучивание и отличная музыка
- ☺ Масса тактических приемов
- ☺ Большой выбор героев
- ☹ Игра слишком короткая
- ☹ Невразумительный мультиплейер



Возвращение короля

Андрей Грабельников

Играть в выпрыгнувшую чертом из табакерки стратегию Warrior Kings поначалу непросто. И не столько потому, что игра подчас начинает проявлять воинственный характер, неожиданно повышая планку сложности. Дело в том, что Warrior Kings с завидным постоянством пытается скрыть свои, несомненно, позитивные стороны под кургузой хламидой всякого рода недоработок. К счастью, прикрыть все положительные стороны игры она не в состоянии.



Впрочем, нам ли, видевшим своими глазами Fallout Tactics, насквозь прошедшим Emperor, бояться каких-либо огрех и недочетов. Все разработчики грешны. Лишь только святые вроде Blizzard иногда спускаются к нам с небес и одаривают отшлифованным до блеска проектом. Кстати, не ленясь доводить его потом до идеала. Стоит лишь проявить некоторое упорство в освоении WK, и вы не останетесь разочарованы игрой. Есть и другой выход – к моменту, когда вы будете листать эти глянцевые скрижали, на сайте разработчиков уже будет доступна горстка патчей, которые, я уверен, устранят многие проблемы.

Потенциал, основа интересности будущего продукта, заложенный в игру, огромен. Без сомнения, сама идея объединения в одном проекте боевой стратегической системы игр калибра Myth или, скажем, Shogun, что как минимум предполагает активное использование особенностей рельефа и различных формаций, с приличной экономической частью уже будоражит воображение любителя RTS, которое вовсю рисует трехмерную инкарнацию отечественных «Казаков». Добавьте к этому крупномасштабные штурмы крепостей с участием сотен юнитов и разнообразных осадных машин. Согласитесь – по крайней мере амбициозно для дебютного проекта небольшой английской студии Black Cactus. Замах едва ли не наполеоновский.

RETREAT!

У Warrior Kings, претендуй она на историческую достоверность, отлично бы получилось наглядно ознакомить нас с феодальными нравами средневековой Европы. Вместо этого разработчики перерисовывают карту, называют остров, расположенный неподалеку от материка, Angland, добавляют магической мишуры и думают, что открестились от любых параллелей. Однако стоит вникнуть в сюжетную линию игры, как все становится на свои места.

У истоков власти мощной Империи издревле стояли две ключевые фигуры – Священный Защитник, главнокомандующий войсками и Патриарх, духовный наставник всей державы. Но последний, избранный церковью Патриарх, оказался редкостной сволочью, и в два счета при помощи религиозных фанатиков и армии наемников захватил столицу, после чего принудил главнокомандующего перейти на свою сторону и стал единственным правителем Империи. Таким образом, виртуозный переворот приводит к тому, что власть сосредоточивается в руках духовенства. Любого недовольного объявляют врагом церкви и безбожным еретиком, за этим следуют обязательные в таких случаях профилактические меры – поимка, суд и костер. Впрочем, с протестующей знатью дело обстоит не так просто – аристократы поспешно отмежевываются со своими землями от тела Империи и в случае чего могут дать вооруженный отпор. Так, отец главного героя, почетный член сената, по совместительству является наиглавнейшим борцом с установившимся диктаторским режимом. За что закономерно лишается головы от руки патриаршего наймита барона Лотара в первой же миссии на глазах у игрока и поспешно ретирующегося за море сына пламенного революционера – Артоса.

СНЫ О ЧЕМ-ТО БОЛЬШЕМ

Итак, Артос бежит, чтобы восстановить силы и найти сторонников в борьбе против тирана. Помыслы о мести и грезы о вожделенной царственной табуретке лишают юношу прелестей полноценного сна. Несомненно, вашими стараниями расправа над узурпатором воспоследует, и это единственно возможная концовка игры, зато способы ее достижения могут различаться. Кампания в WK не является строго линейной, ее ветвление зависит от того, какие решения вы принимали в течение предыдущих миссий. К примеру, уже во второй миссии, растоптав силы преследующего вас Лотара, игра выкинет пред ваши очи окошко, вопрошающее – миловать ли барона или применить к его персоне жесткие физические меры. Во втором случае стервецу удается чудом ускользнуть от расправы, и всю следующую миссию, вместо того чтобы вести подрывную деятельность на







материке, приходится вновь штурмовать логово отцеубийцы. Зато теперь барону точно не уйти от справедливого возмездия.

Дальнейшее развитие событий зависит также и от выполняемых в течение миссии квестов. По картам раскиданы необязательные для явки локации, при посещении которых вас озадачивают различного рода поручениями и просьбами. Между тем в результате наших действий изменяются не только набор миссий, но и спецификации находящихся под началом Артоса военнослужащих. Так, единожды проявив слабинку и решив посредством отряда тяжелых всадников помочь престарелой ведьме перейти дорогу, ваш рецензент был автоматически зачислен игрой в ряды умеренных еретиков, вследствие чего приобрел способность призывать на службу языческих поклонников и заклинательниц разного пошиба. Радикально настроенные еретики разъезжают верхом на громадных тварях явно потустороннего происхождения и не прочь щегольнуть приемами черной магии. Также можно пойти по технократическому, тоже богонеугодному, пути развития, воспользоваться последними милитаристскими достижениями Империи, оставшись приверженцем истинной веры, или сохранить полный нейтралитет. Более того, вполне возможно получить смешанный состав подопечных. Не стесняйтесь экспериментировать с социальной ориентацией Артоса!

Между тем и сам благородный отпрыск чутко реагирует на подобные пертурбации, меняя собственные характеристики, внешний вид и специальные умения. Используя выдающиеся способности царевича, являющегося нашим воплощением в игре, зачастую можно решить исход неблагоприятной стычки в свою пользу. Однако будьте осторожны – потеря Артоса сразу приводит к провалу миссии.

ВСЕГДА ВОЗВРАЩАЯСЬ ДОМОЙ

Сам по себе солдафон в WK – это существо жалкое и беззащитное. Учитывая здешнюю масштабность, никто не будет тыкать в него курсором и проявлять иные знаки внимания. Однако, собравшись количеством более 8 особей, солдаты могут объединиться в отряд и будут считаться полноценной боевой единицей. Отличительной особенностью отряда является возможность выстраиваться разнообразными формациями. Естественно, различные построения по-своему эффективны для разных типов войск и для текущей ситуации. Скажем, летящую со склона, выстроенную «свиньей» тяжелую конницу не остановит ничего, кроме, разве что, ощетинившейся длинными копьями линии пехоты. Отметим один интересный нюанс, касающийся системы формаций, – построение «колонна» позволяет юнитам быстрее передвигаться, но никакой иной практической пользы не имеет.

Разумеется, одними только формациями и возможностями использовать особенности рельефа в свою пользу глубины боевой составляющей WK не исчерпываются. Игра имеет практически все атрибуты средней руки Wargame, которые, как мы знаем, умудряются обходиться без потокового производства юнитов и возведения базы и фортификаций. В боях юниты получают не только шрамы и переломы, но и набирают опыт, благотворно влияющий на силу удара. Правда, по извилистой линии сюжета кочует лишь один Артос, тогда как взращивать собственных ветеранов вам приходится каждый раз сызнова. Еще одно из достоинств WK – возможность отдавать один или цепочку приказов по паузе.

Стоит отметить и такой очевидный, но редко учитываемый иными разработчиками нюанс, как инертная реакция зданий на тычки холодным оружием или тем более конечностями, нечаянно всплывший в WK. Конечно, вы можете провести полчаса реального времени, ожидая, пока отряд копейщиков по ту сторону монитора древками копий и носками сапог расковыряют-таки фундамент вражеского строения, но гораздо эффективнее использовать для таких целей несколько катапульт или послать за десятком лучников с их незаменимыми зажигательными стрелами.

Спросите любого феодала, снилось ли ему что-то кошмарнее мучительного сна о пожаре во внутреннем кольце родового замка? Активно пользуйтесь этим бесценным знанием. Почувствуйте себя, наконец, вернувшимся из крестового похода разгневанным сюзереном, обманутым допустившим гадкую мыслишку о вашей смерти собственным вассалом. Рубите окрестный лес, постройте осадные машины и окружите манор мерзавца. Разрушьте охранные башни и пресеките даже намеки на вылазки. Прикажите лучникам поджечь имение с разных сторон. Повремените немного и десантируйте внутрь головорезов-наемников с тяжелыми мечами и факелами в руках. Выжгите все дотла, а предателя четвертуйте и разошлите части соседям. Чтоб знали! ■

WARRIOR KINGS
Разработчик Black Cactus
Издатель Microids
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.warrior-kings.com/x



- ☺ Нелинейная кампания
- ☺ Тактические элементы
- ☺ Свободный выбор направления развития
- ☹ Почти полное отсутствие искусственного интеллекта
- ☹ «Сырой» движок
- ☹ Неинтуитивное управление

Капитан «Властелина»

– Курс, капитан?
– Туда... Ко второй звезде справа, и вперед до самого утра...
Из к-фа «Звездный путь IV: Неоткрытая страна»

Олег Данилов

Я, Олег Данилов, перед лицом читательской аудитории заявляю: я никогда не был треккером*, так что подозрения в моей предвзятости к описываемой игре являются не более чем грязной инсинуацией.

** Треккер – фанат телесериала и вселенной Star Trek.*

Как правило, очередной обзор игры, созданной во вселенной Star Trek, в нашем журнале начинается с фразы типа: «...все творения по безумно популярным на Западе сериалам цикла Star Trek до сих пор получались, мягко говоря, посредственными» («Домашний ПК», № 11, 2000). И действительно, большинство игр по Star Trek были интересны только многочисленным фанатам – треккерам, и почти не находили отклика у игроков СНГ по той простой причине, что этот сериал (см. «Star Trek: информация к размышлению») практически не демонстрировался в нашей стране. Что было тому виной – неумение разработчиков, лозунг «фанаты и так скушают» или какие-то другие причины, неизвестно...

Тем не менее Activision, задумав очередную игру во вселенной Star Trek, решила исправить положение, поручив разработку нового космического симулятора Star Trek: Bridge Commander не кому-нибудь, а самой Totally Games, создавшей X-Wing, TIE Fighter, X-Wing vs. TIE Fighter, X-Wing Alliance и пять mission pack к этим играм – самые известные и, по моему мнению, лучшие космические симуляторы из существовавших. Как видите, на космосимах Totally Games съела не одну собаку, а целую стаю. Не удивительно, что игра получилась на загляденье – не просто отличный симулятор на тему Star Trek, а... одна из лучших игр этого года.

События Bridge Commander разворачиваются во вселенной Next Generation в одном из уголков Квадранта Альфа (наша наиболее хорошо изученная часть Галактики), известного под названием Maelstorm (Водоворот). Время действия – 2378 г., период после войны с Доминионом. Maelstorm очень необычный участок Космоса – здесь проходит граница между территориями Федерации, клингонов и кардассиан, кроме того из-за высокого уровня радиации пригодных к колонизации планет в этой зоне практически нет. Тем не менее благодаря новым открытиям в области терраформирования Федерация приступает к колонизации одной из планет Maelstorm – Dragos, третьей в системе Vesuvi. Командование Звездного Флота Федерации в данном регионе, в лице адмирала Алисы Лью, находится на StarBase 12, к которой приписан ваш корабль U.S.S. Dauntless («Бесстрашный»).

Во время посещения системы Vesuvi вашим кораблем происходит необъяснимый взрыв звезды, в результате которого вместе с колонией гибнет капитан Dauntless Роберт Райт. Вам удается увести поврежденный Dauntless к StarBase 12 и теперь на ваших плечах лежит ответственность за корабль и его экипаж, а также за расследование причин взрыва Vesuvi. Кроме того, вследствие катастрофы обстановка в Maelstorm обостряется и вполне может перерасти в новую войну. Недоверчивые ромулане и вспыльчивые клингоны вспоминают старые обиды, коварные кардассиане что-то замышляют, и, наконец, на сцене появляется новая сила – загадочные кессок.

Я так долго рассказывал предысторию игры преднамеренно. Ее сюжет достоин внимания, здесь есть все – и политические интриги, и боевые столкновения, и погибающие корабли, и брошенные на враждебных планетах товарищи. История настолько органично развивается, что порой создается полное ощущение, будто смотришь одну из серий Star Trek, причем с собой в главной роли. Четкого деления на миссии нет, просто по окончании очередной части игры идет новая вводная, или дневниковые записи кого-то из членов экипажа. Благодаря этому действие получается совершенно неразрывным и очень кинематографичным. Над сюжетом Bridge Commander работал D.C. Fontana – автор 10 эпизодов оригинального Star Trek и четырех серий The Next Generation.

Собственно сама игра. Вы – капитан космического крейсера и этим все сказано. Крей-

STAR TREK: ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ

Фантастический телесериал Star Trek («Звездный Путь») студии Paramount является самым старым из существующих научно-фантастических сериалов. Пилотная серия «Клетка» была снята еще в 1964 г., а прокат Star Trek (The Original Series) начался в 1966 г. С тех пор в мире Star Trek выпущено уже 4 разных телесериала (плюс один анимационный) общим объемом более 600 серий, 9 полнометражных кинофильмов, написано свыше 300 повестей и романов, создано около 20 компьютерных игр. Сериал неоднократно завоевывал престижные премии: Hugo (высшая награда США за фантастическое произведение) – 1967 г., 1968 г. и 1993 г., Emmy (аналог Oscar для телеиндустрии) – с 1988 по 1996 гг. Кинофильмы Star Trek много раз выдвигались в качестве номинантов на премию Oscar. Во время съемок фильмов Star Trek была впервые применена компьютерная графика.

В настоящее время на студии Paramount идут работы над пятой частью сериала и десятым кинофильмом во вселенной Star Trek, в разработке находятся и несколько компьютерных игр.

Более подробно см. *www.trekker.ru* и *www.startrek.com*.



сер – не легкий истребитель – серьезная машина с мощным оружием, неограниченной дальностью хода и огромным экипажем. Но вы будете общаться только с пятью старшими офицерами корабля, находящимися на мостике, и одним гостем, который придается вам для выполнения специальных заданий, остальные семь сотен членов команды находятся за кадром. По большому счету, капитан ничего не делает сам – он только принимает решения и отдает приказы. Для конкретной работы у вас есть старшие офицеры, вот с ними мы и познакомимся подробней, тем более что каждый из них – уникальная личность с хорошо проработанным характером.

Первый офицер – коммандер Саффи Ларсен. Великолепный старший офицер, ревнитель дисциплины и приятная женщина. Отвечает за приведение корабля в боевую готовность, связь с базой, переговоры с инопланетянами, кроме того, может напомнить цель миссии и дать полезный совет.

Рулевой – энсин Киска ЛоМар. Самый молодой офицер на мостике, уроженка Баджора, очень не любит кардассиан. Отвечает за пространственные и внутрисистемные полеты, связь с другими кораблями.

Тактический офицер – лейтенант Феликс Савали. Способный боевой офицер, несколько вспыльчив и очень обязателен. В его ведении управление огнем, боевое маневрирование, выбор целей.

Научный офицер – лейтенант-коммандер Мигель Диас. Подающий большие надежды ученый. Его задача – сканирование пространства, запуск пробов, научные эксперименты.

Главный инженер – лейтенант-коммандер Брикс. Идеальный технарь, можно сказать, технический гений, болианец. В начале игры должен был пойти на повышение. Отвечает за работу реактора и батарей корабля, а также за устранение повреждений.

В качестве почетных гостей корабля выступают: капитан Жан-Люк Пикард (актер Патрик Стюард) и коммандер Дейта (актер Брент Спайнер), соответственно капитан и научный офицер Enterprise-D и Enterprise-E, и главные герои сериала Star Trek: The Next Generation и трех последних кинофильмов Star Trek. С самим Enterprise-E вы тоже встретитесь, а под ваше командование в третьей миссии перейдет первый корабль серии «Властелин» – собственно Sovereign.

Сериал Star Trek стоит на трех китах – дипломатия, исследования и сражения. Все эти составляющие присутствуют и в игре. В одних миссиях вам необходимо принять правильное решение, для того чтобы помирить враждующие расы; в других – провести исследование причин звездной катастрофы; в третьих – защитить союзные корабли и станции; в четвертых – уничтожить вражеские. Несмотря на то что сюжет игры задает ее прямолинейность, в некоторых миссиях существуют и развилки, а некоторые можно выполнять в произвольном порядке.



Собственно бои тяжелых космических крейсеров – весьма красочное зрелище, но управлять кораблем самостоятельно (а такая возможность есть) мы не рекомендуем, лучше все-таки довериться команде. Ведь тяжелые крейсеры маломаневренны, а подставив один из бортов под удары противника, вы можете спокойно проиграть сражение. Так что лучше рационально управлять своими подчиненными, выбирать цели и тип оружия, следить за повреждениями и ресурсом батарей и т. д. Кстати о повреждениях – они очень реалистичны, если вы, например, захотите сжечь противнику реактор или систему защиты, – в корпусе вражеского крейсера будет пропалена дыра именно в том месте, где она находится.

Графика Bridge Commander, которая за сюжетными перипетиями совсем вылетела из головы, очень качественная, мостик, где происходят основные действия игры, выполнен в полном 3D, как и модели персонажей. Космические крейсеры полностью идентичны используемым в сериалах и фильмах. Самих кораблей, к сожалению, не так уж и много, особенно инопланетных – в основном вам придется драться с легкими кардассианскими крейсерами класса Galor и тяжелыми крейсерами класса Keldon. Впрочем, практически все типы кораблей Федерации в игре есть. Звук тоже хорош, хотя обещанную на коробке с игрой систему голосового управления экипажем разработчики так и не включили.

Что до сюжета, то разгадка появления расы кессок и таинственного взрыва будет в самом конце. Хотя, я думаю, вы уже поняли – виноваты во всем кардассиане.

Я никогда не был треккером, но, возможно, после Bridge Commander стану им, а это о многом говорит. ■

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Разработчик Totally Games
Издатель Activision
Жанр космический симулятор
Web-сайт www.bridgecommander.com



- ☺ Отличный сюжет
- ☺ Ощущение сопричастности к происходящему
- ☺ Неразрывность действия
- ☺ Высокая аутентичность с кинофильмом
- ☹ Игра слишком короткая
- ☹ Жесткая сюжетная привязка



Неправильный джедай

Сергей Светличный

Я долго пытался понять, почему мне не нравится Jedi Outcast, но ни до чего дельного так и не додумался. И графика хорошая, и игровой процесс динамичный, и дух «Звездных войн» вроде бы сохранен, и музыка соответствует – в чем, казалось бы, дело? Все же на месте! Но, похоже, все-таки чего-то не хватает, иначе с чего бы это под конец игры я буквально заставлял себя в нее играть – и это при том, что первую часть я просто обожал и с удовольствием играл и в нее, и в официальное дополнение – Mysteries of the Syth...

Итак, продолжение хита почти пятилетней давности было поручено небезызвестной Raven Software, ответственной за такие популярные игры, как Heretic 1/2, Hexen 1/2, Soldier of Fortune (пока что только 1, но скоро и 2). Движок Raven по традиции одолжила у id Software (все игры «Ворон» создает на движках именно этой компании) и взялась за работу.

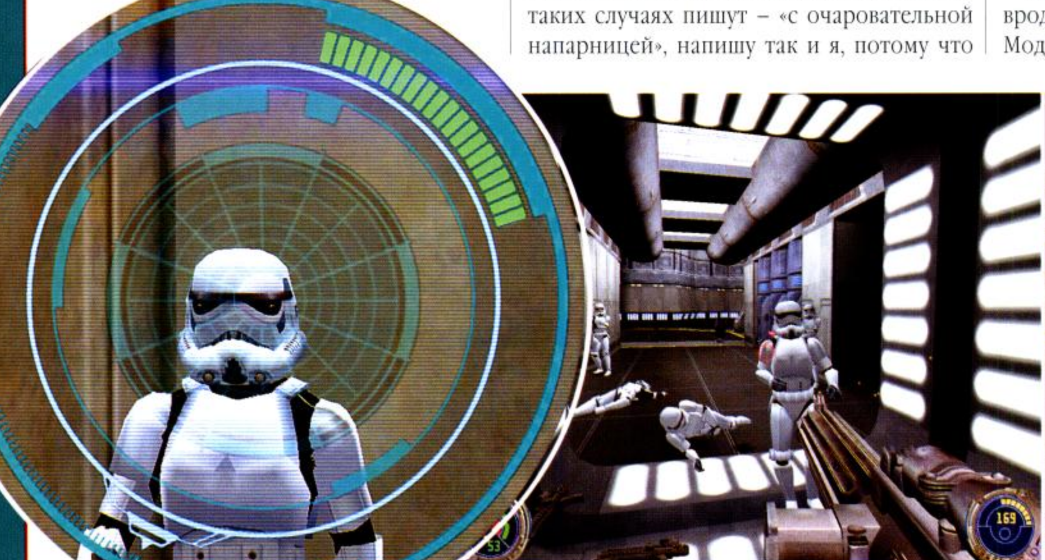
В процессе разработки нового «джедая» недостатка информации Internet не испытывал – то и дело появлялись новые скриншоты, интервью и предварительные взгляды, но, несмотря на это, к числу самых ожидаемых проектов Jedi Outcast почему-то никогда не относился – хотя, казалось бы, и движок модный, и разработчик именитый... Да что там «движок, разработчик» – одна только игровая вселенная чего стоит! Возможно, тому виной довольно невзрачные скриншоты, на которых игроки неизменно наблюдали серые коридоры с размахивающим светящейся палкой маленьким человечком (кстати, именно по этой причине многие геймеры стали подозревать, что вид от третьего лица в JK II будет основным, а световой меч – чуть ли не единственным оружием), возможно, есть еще какая-либо причина, но факт остается фактом – самыми ожидаемыми были и есть проекты вроде Unreal 2, Soldier of Fortune 2 или Hitman 2, а SWJKII:JO ждали примерно как C&C Renegade – с любопытством, но без особого нетерпения. И как любой другой не слишком ожидаемый проект, Jedi Outcast вышел практически без опозданий. Что же мы в нем видим? Бесконечные серые коридоры...

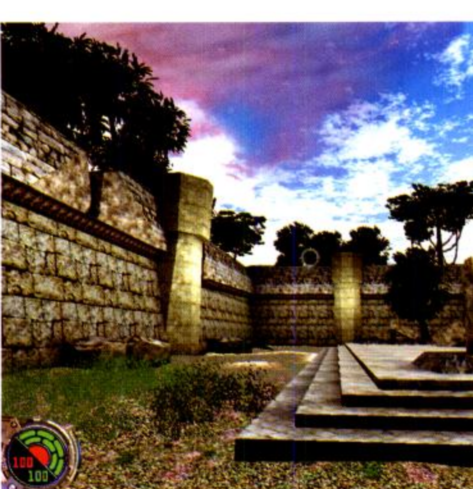
...Но, к счастью, вид от третьего лица все-таки оказался неосновным, равно как и световой меч – отнюдь не единственным видом оружия. Более того, на первых порах его вообще нет, потому что наш герой Кайл Катарн... Да-да, тот самый Кайл, с которым мы познакомились еще в Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II (ох, и любят в Lucas Arts длинные названия!). С тех пор прошло несколько лет, он успел отказаться от своего меча и вместе с напарницей... обычно в таких случаях пишут – «с очаровательной напарницей», напишу так и я, потому что Jan действительно очаровательна... Итак, вместе с очаровательной напарницей колесит по Галактике и ведет простую жизнь наемника.

М-да, это все, конечно, здорово и местами, наверное, даже сентиментально, но игру на таком сюжете не сделаешь, поэтому Raven испортила Кайлу всю малину, заставив наняться к повстанцам – по ходу дела с его напарницей (да-да, той самой, очаровательной) случилась маленькая неприятность, так что Кайлу ничего не остается, кроме как откопать зарытый на тропе войны томагавк, пардон, обратиться к самому Люку Скайвокеру с просьбой отдать световой меч и отправиться мстить всем и вся. Ну вот, теперь Raven довольна. А игроки?

А кто их знает, игроки – люди загадочные, им угодить, наверное, вообще невозможно. Все отзывы, которые я слышал и с которыми я абсолютно согласен, сводились в конце концов к одному – «ничего, приятная игрушка, побегать можно». Да уж, о первом Jedi Knight отзывались совсем иначе...

Ладно, поехали по порядку. С сюжетом вроде разобрались, переходим к графике. Модели персонажей – отличные, одни из









лучших. Игры с настолько детальными лицами можно пересчитать по пальцам одной руки, причем даже среди них Jedi Outcast будет отнюдь не последней. А вот с анимацией все гораздо хуже, особенно в видеовставках... Что? Какая анимация в видеовставках? Куда подевалось FMV (Full Motion Video, сиречь настоящее видео с живыми актерами)? Я бы тоже хотел это узнать. Но, видимо, в Raven решили (причем совершенно справедливо), что «мы не Lucas Arts», поэтому все заставки сделаны либо на движке, либо в виде CG-роликов (CG – Computer Graphics). Итак, это минус номер один – во время игры в первый Jedi Knight (он же – второй Dark Forces) именно благодаря отличному видео порой создавалось впечатление просмотра очередной серии киноэпопеи.

Минус номер два – однообразные уровни. Они серые и... хм, однообразные. Коридор, зал, коридор, коридор, зал, коридор, командный центр – по сути, тот же зал, только в профиль (т. е. с компьютерами).

Оружие. Что я там говорил про уровни? В общем, лучевой пистолет, лучевой автомат, лучевой пулемет... не хватает только лучевого дробовика. Понятно, конечно, что законы игровой вселенной обязывают, но лично мне от этого не легче. Это, стало быть, минус номер три. Ах да, есть еще световой меч – в конце концов, мы джедаи или кто? Меч (который на самом деле вообще-то сабля, ну да ладно) можно бросать, им можно размахивать, отражать вражеские выстрелы, рубить стормтруперов в капусту, наконец, им можно убить другого джедая. Полезная штука, одним словом.

А еще с джедаем обычно пребывает сила, и Кайл здесь – не исключение. По мере прохождения игры вы получаете все новые и новые... пусть будут «силы», хоть это и звучит более чем криво. Прыжки, ускорение, притягивание предметов на расстоянии, одурманивание врага, лечение, молния – в общем, арсенал весьма впечатляющий. Правда, проклятое упрощение игрового процесса, которое в последнее время наблюдается все чаще и чаще, докатилось и до Jedi Outcast – если в Dark Forces II игрок сам выбирал, какие силы ему осваивать (и даже к какой стороне примкнуть – светлой или темной), то в JO все давно решено за него: вы светлый, как белье после стирки «чисто-тайдом», и несмышленый, как... как то же самое белье, – так что какая сила и в какой момент времени станет вам доступна – разработчики решили за вас раз и навсегда.

Уровни. К ним стоит вернуться, поскольку я, как оказалось, рассказал про них не все. Во-первых, размеры – уровни очень большие (именно поэтому, похоже, загрузка длится до отвращения долго), однако с первым Jedi Knight не сравнить – там они были просто гигантские. И это, пожалуй, один из основных минусов игр, как это ни парадоксально звучит. На уровнях Dark Forces II можно было долго искать (и так и не найти) робота AT Walker, в то время как в Jedi Outcast он чувствует себя как слон в посудной лавке – одно неловкое движение, и, кажется, половина уровня рассыплется как карточный домик.

И второй недостаток, «не менее основной», чем небольшие (сравнительно) уровни – головоломки. Они не такие сложные, как в первой части (на одном форуме игроку, просившему о помощи в прохождении первого же уровня Jedi Outcast, мечтательно ответили: «Тебя бы за Dark Forces II посадить...»), но это не самое страшное. Они не такие интересные, как в первой части, что гораздо хуже. И именно поэтому, наверное, Jedi Outcast мне и не понравился. Raven на самом деле сделала очень неплохой шутер на тему «Звездных войн», в который довольно интересно играть, но она не смогла сделать второй Jedi Knight. ■



Модели персонажей – отличные, одни из лучших. Игры с настолько детальными лицами можно пересчитать по пальцам одной руки, причем даже среди них Jedi Outcast будет отнюдь не последней. А вот с анимацией все гораздо хуже, особенно в видеовставках...



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Жанр first person shooter
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Web-сайт www.lucasarts.com/products/outcast



- ☺ Хорошая графика
- ☺ Играть довольно интересно
- ☹ Однообразные серые уровни
- ☹ Посредственные видеовставки

Осада по всем правилам

Андрей Грабельников

Известный древнегреческий гастроном Кронос прославился в первую очередь тем, что полдничал исключительно собственными детишками. Причем делал это не столько ради вкусовых качеств продукта, сколько для сохранения собственного самодержавия. Припоминается также, что в конце концов явился возмужавший вдали от отцовских очей Зевс, который и отправил гурмана на досрочную пенсию.

То, что для ролевых продуктов легкой весовой категории Diablo стал персонализированным Кроносом, сомневаться не приходится. Благодаря довольно-таки новаторской для своего времени концепции и качественной реализации игра добилась ошеломительной популярности и породила целый сонм клонов, ни один из которых, однако, так и не смог затмить своего идейного родителя. Сколько rogue (именно такова жанровая ориентация подобных продуктов) умерло, едва родившись, просто потому, что вышли одновременно с одной из частей знаменитого блокбастера. В остальных случаях свежий проект проходит медкомиссию на предмет различий и улучшений по сравнению с последней на данный день версией Diablo, с серьезными лицами делаются самые многообещающие выводы, пишутся оптимистические рецензии, после чего все дружно продолжают ждать следующей части венценосного изделия Blizzard.

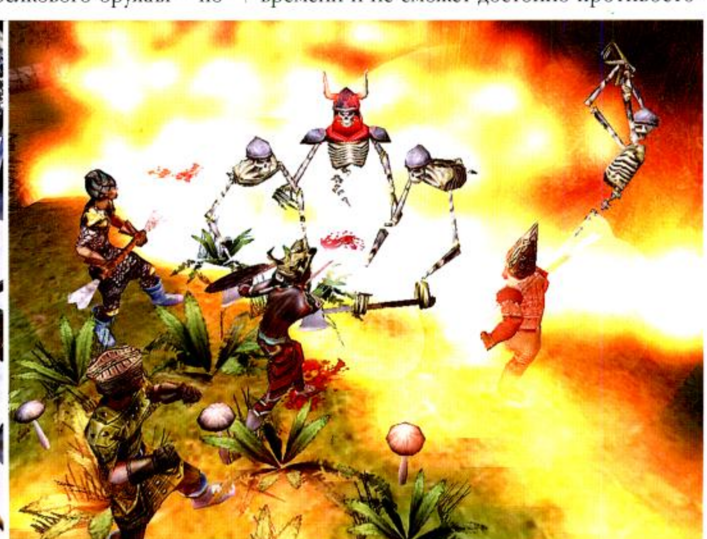
Однако, несмотря на полную, казалось бы, невозможность равной борьбы, поток клонов не иссякает. Каждый хочет примерить папину корону и нацепить изрядно заношенную майку лидера. Dungeon Siege, разрабатываемый Крисом Тейлором, отцом нашумевшей Total Annihilation, при поддержке такого колосса, как Microsoft, до недавних пор казался наиболее значительным претендентом. Но вот с игрой случился релиз, и теперь можно разобраться, удалось ли DS доказать свое право на роль Зевса.

Как и всякая связанная родственными узами с RPG игра, DS начинается с создания персонажа. Меню генерации посредством многочисленных действий позволяет вашему протеже обрести свой индивидуальный облик. Этот захватывающий процесс в DS сводится к выбору прически, цвета кожи, панталон и прочей ни на что не влияющей ерунды. Возня с разнообразными характеристиками с сопутствующими душевными переживаниями на распутье между меткостью и силой остаются за бортом. Вообще же всякая свойственная RPG атрибутика автоматизирована в игре до предела. Искоренены даже такие незыблемые понятия, как experience и level-up!

Получив после генерации крайне посредственное существо без особых привязанностей, игрок лишь указывает приоритеты развития персонажа. Верша правосудие скромной крестьянской мотыгой, которая, как и любое другое оружие, кроме посохов и луков, считается орудием ближнего боя, наше альтер-эго увеличивает Strength, охаживая супостатов с помощью магии или стрелкового оружия – повышает соответственно Intelligence и Dexterity. Вместе с тем согласно выбранной вами области боевых искусств растут и специализированные умения – melee, ranged, combat magic и nature magic skill. Вручив поначалу в руки персонажа, условно говоря, меч, лук или спеллбук и не отклоняясь от выбранного курса, вы лишаете себя ответственности за распределение очков, но через некоторое время получаете воина, лучника или мага. Последнего между тем можно специализировать в одном из двух направлений – боевой или природной магии. Боевые заклятья, как правило, предназначены для непосредственного нанесения урона, тогда как природные носят защитный характер или оказывают косвенное влияние на цель.

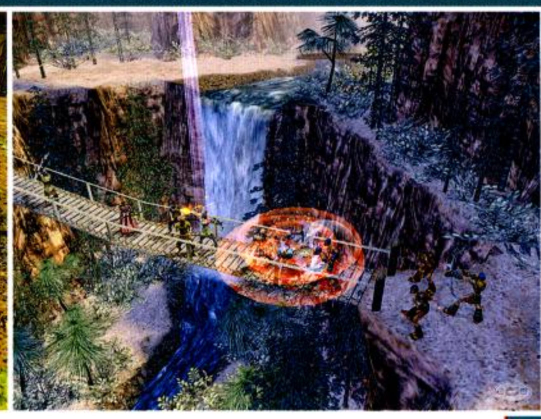
Естественно, благодаря гибкой системе роста характеристик, регулярно сменяя тяжелый ратный труд на интеллектуальное метание пламенеющих черепов, можно вывести мультиклассового героя, однако игра сбалансирована так, что такой ветреный персонаж довольно скоро перестанет отвечать нормам времени и не сможет достойно противосто-











ять врагу. Новые латы потребуют слишком больших значений Strength, которыми вправе щеголять только чистокровный воин, а для реализации любого мало-мальски приличного заклинания, а не доступного любому деревенскому ведуну fireshot попросят приличных баллов в графе combat magic.

Однако особо погружаться в размышления о преимуществах выбранной классовой ориентации не стоит. В отличие от подавляющего большинства Diablo-клонов, где обычно принято сражаться с легионами противника в одиночку, реже при помощи управляемого компьютером напарника, в DS вы вольны использовать от одного до восьми подручных персонажей. Не сомневаюсь, что в скором времени наверняка найдется одержимый, прошедший игру одним персонажем, но гораздо интереснее использовать команду из нескольких разношерстных игроков. Тут, кстати, тоже надо знать меру, потому что количество монстров и золота в игре никоим образом не зависит от количества персонажей в команде игрока. Жаждущие приключений и готовые присоединиться к вам спутники чаще всего попадаются в населенных пунктах. При этом, перед тем как принимать новичка в банду, игра дипломатично предоставляет возможность ознакомиться с его характеристиками.

Вообще же, такие вот, говорящие о качественном подходе разработчиков к исполнению своего продукта, детали встречаются в DS повсеместно. Прекрасно осознавая, что заставить повиноваться четырех или пятерых, не говоря уж о восьми персонажах, в динамичной RPG не так уж просто, создатели снабдили свою игру потрясающе удобным интерфейсом. Вот, например, отдельное сворачиваемое меню прямо на основном экране отвечает за тактическое управление. Здесь можно запрограммировать поведение персонажа, установить уровень агрессивности, выбрать нужную формацию. Для этого вам придется совершить не более двух кликов. Утрудив себя на один клик, можно, опять-таки не покидая главного экрана, сменить арбалет на топор, а затем принудить питомца лечить раненых компаньонов. Разумеется, любое из этих и других действий можно совершить, барабаня по удобно размещенным hotkeys (над которыми разрешается изгаляться, как только вам будет угодно), либо степенно выполнить задуманное в режиме управляемой паузы (как и полагается в лучших домах – нажав пробел).

Между тем, оценивая такой немаловажный момент, как эргономичность и функциональность интерфейса, на ум приходят крамольные мысли, за которые раньше можно было поутру обнаружить себя в зарешеченном вагоне поезда дальнего следования. Честно говоря, DS взаимодействует с игроком ничуть не хуже изделия Blizzard. Более того, игра исправляет некоторые огрехи, которые раздражали нас в Diablo. К примеру, в DS вы можете записаться в любом месте игры, или вот – любой магический предмет, очутившись в рюкзаке, самостоятельно идентифицируется, а снаряды для стрелкового оружия бесконечны. Разработчики объявляют бой игровому ревматизму – теперь нет необходимости согнувшись, выколупывать из земли нужные предметы, просто обведите рамкой интересующие вас экземпляры или нажмите клавишу Z, тогда персонаж прихватит все вещицы, лежащее неподалеку. Отмечу, что стараниями разработчиков игре удается избавить нас от отвлекающей рутины.

Первым делом DS проводит массированный штурм ваших органов зрения. По качеству графического исполнения игра попросту не имеет конкурентов среди rogue-RPG.

Извечная проблема нехватки места в inventory решена создателями с завидной находчивостью. Конечно же, такая «комфортабельная» и лояльная игра не стала бы вынуждать игрока постоянно мотаться к торгашам или выбрасывать наименее ценное. Набили котомки доверху? Возьмите в команду грузового ослика. Это, несомненно, полезное животное обладает внушительной грузоподъемностью и безропотно будет делить с вами все тяготы путешествия, благоразумно прячась во время вооруженных столкновений. Однако, будучи зажатым в угол, родственник флегматичного Иа активно отбивается копытами и способен доказать свое право на существование, повергнув парочку не очень сильных врагов.

Очевидно, что все вышеперечисленные нюансы всплывают по прошествии некоторого времени. Первым же делом DS проводит массированный штурм ваших органов зрения. По качеству графического исполнения игра попросту не имеет конкурентов среди rogue-RPG. Здесь разработчики проявили не меньшее усердие, чем во всех остальных аспектах. Полигоны в любой модели подогнаны идеально, кажется даже, что дотошные художники выверяли расположение каждого листа в кронах деревьев. Особо впечатляет щепетильный подход к отображению предметов гардероба. Сменили одни перчатки на другие? Приблизьте камеру, и вы заметите изменение на модели персонажа.

В адрес дизайнеров игры вообще хочется встать и пропеть что-нибудь нечленораздельно-хвалебное. Хотя мы и движемся по заранее продуманному маршруту и отклонения невозможны, кажется, что стенок коридора просто нет. Эффект передвижения по натуральному целостному миру просто потрясающий.

И все же, несмотря на все свои достоинства, DS вряд ли удастся стать такой же вехой и так же крепко осесть на винчестерах игроков, как это получилось у Diablo. Виной тому, как ни парадоксально, шикарно сработанные карты, которые своим застывшим великолепием лишают игру всякого replaybility. Книгу интересней всего читать в первый раз. ■

DUNGEON SIEGE

Разработчик Gas Powered Games
Издатель Microsoft
Жанр action/RPG
Web-сайт www.microsoft.com/games/DungeonSiege



☺ Гениально продуманный интерфейс
☺ Блестящая дизайнерская работа
☺ Графика, музыка и звук
☹ Одноразовый single player

Ахи, вздохи и смертельные трюки

Александр Птица

Свершилось! После триумфального шествия по всем игровым платформам третья часть симулятора катания на скейтборде имени одного из лучших представителей этого экстремального вида спорта наконец-то добралась до Господом Богом и господами разработчиками забытого ПК. Да и не очень задержалась PC-версия. Вышла всего на каких-то полгодика позже, чем ее родная сестрица для PS2.



Давайте теперь и мы покатимся по перилам, бордюрам, рампам, хафпайпам, открывая один за другим многочисленные секреты и обнаруживая совершенно неожиданные сюрпризы...

Когда название игры содержит цифру, то волей-неволей приходится сравнивать ее с предыдущим номером сериала. В нашем случае никаких сомнений в качественном скачке не возникает, и на каждом шагу (точнее, трюке или новой арене) буря эмоций выплескивается в очередном возгласе «Ах!».

Графика на голову (нет, на две головы) выше, чем у THPS2, уровни в несколько раз больше по размерам, расширен ассортимент трюков, в геймплей добавлено еще больше адреналина, и, наконец, еще одно существенное нововведение – мультиплейер, причем представленный в нескольких вариантах. Но об этом позже, потому что по-прежнему наибольшее удовольствие скрыто в однопользовательской игре.

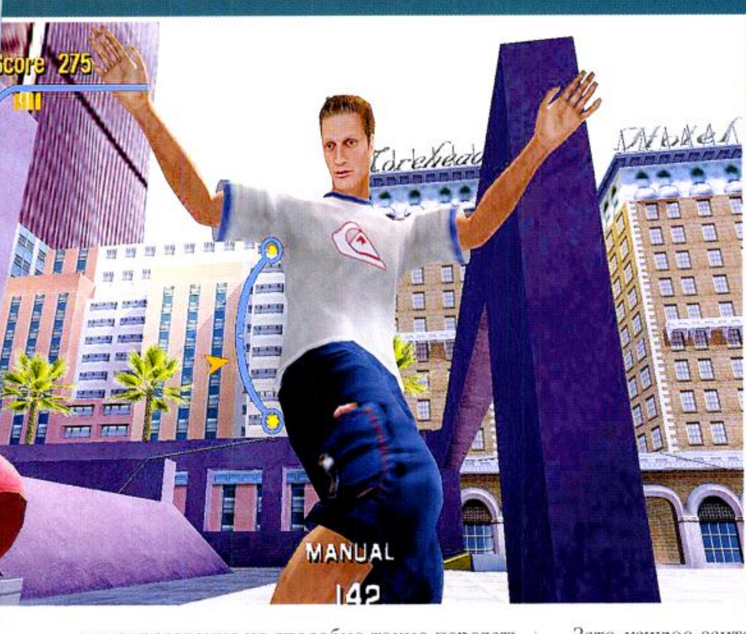
Еще в самом первом «Тони Хоуке» разработчикам из Neversoft удалось найти беспроигрышную формулу идеального геймплея для игры такого рода, и с небольшими вариациями, усовершенствованиями и нововведениями она сохранилась и в последующих версиях. Это вполне естественно, ибо кто же будет убивать курицу, несущую золотые яйца? А в том, что для издательской конторы Activision торговая марка «Tony Hawk Pro Skater» стала поистине «золотой», никаких сомнений быть не может. Миллионы любителей виртуального экстрима во всем мире не могут ошибаться!

Все гениальное просто. В начале игры имеется около десятка персонажей (в третьей версии – «чертова дюжина» – тринадцать) на выбор, причем вся исходная «команда» укомплектована самыми настоящими мастерами своего дела в реальной жизни, включая самого маэстро Тони Хоука. У каждого из виртуальных скейтбордистов свой стиль, свои излюбленные трюки, свои «тактико-технические характеристики», соответствующие реальным прототипам. Одному легче удаются «зависания» в воздухе, другого хлебом не корми – дай поизгаляться на узких бордюрчиках и перилах (так называемый grind), третий обладает незаурядными скоростными качествами и т. д. и т. п. Прежде чем начать карьеру настоящего спортсмена (а она-то и является основой всей игры), есть смысл приноровиться к спортивному снаряду, научиться выполнять трюки, держать баланс, конструировать связки-комбо. Третья часть в этом смысле стала еще более дружественной. В ней к уже традиционным режимам Free Skate (катание на выбранной арене без ограничения времени) и Single Session (время ограничено двумя минутами) добавлен подробный Tutorial. Он не будет лишним даже для тех, кто прошел THPS2 вдоль и поперек, поелику именно из него можно извлечь полезную информацию о том, что новенького появилось в трюковом арсенале спортсменов и как этим новеньким воспользоваться.

Ну да ладно, кататься, прыгать, скользить, исполнять пируэты научились – пора отправляться в дальний путь по уровням. Может, даже правильнее будет назвать их аренами, хотя и









это определение не способно точно передать смысл. Очень уж они разные – эти уровни, арены, скейтпарки или как там еще их можно назвать. Есть, правда, у них одна общая особенность – шикарная архитектура, если под оной понимать сочетание объектов, которые так или иначе используются «для дела» нашими спортсменами.

«Дел» действительно немало. Парни (и девушки тоже) из THPS3 не просто бездумно гоняют по металлургическому цеху, аэропорту, маленькой деревеньке, улицам Лос-Анджелеса и Токио или заснеженным просторам Канады. Без выполнения определенного количества заданий на каждом из уровней далеко не уедешь даже на скейтборде. Придумывая задания, гейм-дизайнеры, видимо, сами веселились от души, потому что наряду с очень сложными задачами, над которыми приходится попотеть не только виртуальному персонажу, но и самому игроку, встречаются шуточные «миссии»: завалить снегом парня, бросающего снежки в Канаде, вызвать землетрясение в Лос-Анджелесе, сбросить инженера в литейном цехе в бассейн с водой и прочие невинные шалости и добрые дела.

Зато каждое зачтенное задание – это очередной шаг к победе. Хочешь увидеть новую арену – изволь получить доступ к ней. За красивые глаза такие вещи не даются, требуется пропуск в виде нескольких выполненных задач на уже открытых уровнях. Да, не думайте, что всю жизнь придется кататься на одной и той же доске. Если вы внимательно исследуете все закоулки и укромные уголки (а до некоторых из них без соответствующей квалификации ни в жизнь не добраться), то обнаружите новый спортивный инвентарь или бонусы, позволяющие сделать «апгрейд» характеристикам спортсмена.

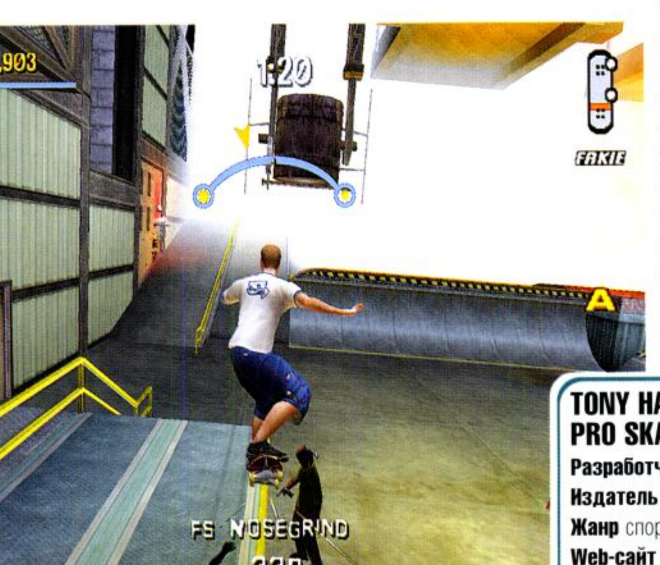
Между прочим, для того чтобы полностью открыть все секреты THPS3 (без читерства), потребуется пройти игру от начала до конца всего лишь... двадцать три раза. Зато удовольствие от неожиданных открытий порой превосходит все ожидания. Как вам, например, понравится Dart Maul из первого эпизода «Звездных войн» в роли скейтера?

Движок игры изначально разрабатывался для консолей. Оценив графику и физику ПК-версии THPS3, могу с уверенностью заявить, что операция по «смене ориентации» прошла успешно. Даже не слишком мощный компьютер нисколько не тормозил при разрешении 1280 × 1024. Модели и многочисленные живые и неживые объекты, «населяющие» уровни, очень детальны и реалистичны. Но, увы, без ложки дегтя (даже двух) не обошлось. Текстуры могли бы быть побогаче, да и «туман», из которого выплывают удаленные предметы, впечатления не добавляет.

Великолепная музыкальная дорожка с композициями популярнейших исполнителей и ансамблей всегда была одной из главных «фишек» серии Tony Hawk Pro Skater. Не нарушена традиция и на этот раз. Атмосферу подлинной экстремальности и настрой на победу поддерживают Red Hot Chilli Peppers, Alien Ant Farm, CKY, Xzibit, Redman и прочие сплошные знаменитости. Из музыкальных номеров запросто получился бы солидный сборный AudioCD с двадцатью треками. Как ни банально звучит утверждение «Звук – это отдельная песня!», в нашем случае оно подходит просто идеально. Разочек отключите музыку, прислушайтесь, и вы убедитесь в том, что звукооператоры сработали на «пять с плюсом», очень точно передав скрежеты, скрипы, шумы, сопровождающие движение настоящего скейтборда, да и разнообразие ambiance-звуков на разных уровнях прекрасно соответствует обстановке и окружению.

Многопользовательский режим в THPS2 назывался так явно по недоразумению, потому как, кроме крохотных hot-seat-состязаний в стиле игры «балда», настоящим мультиплейером и не пахло. Зато в третьей части разработчики оторвались на полную катушку и сделали целых восемь видов коллективной игры. К самым интересными из них я бы причислил King of the Hill, Keep Away, Graffiti и... нет, вы не ослышались, Capture the Flag. К сожалению, в релизной версии THPS3 наблюдались некоторые проблемы с сетевой игрой, но, судя по всему, они вылечиваются быстро выпущенным патчем.

...Все, писать бросаю, руки сами тянутся к геймпаду (упаси вас, Боже, играть на клавиатуре). Спешить есть куда – меня на круизном лайнере ждет стайка очаровательных барышень. Я обещал показать им пару смертельных трюков на перилах над самой водой. ■





TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Разработчик Neversoft/Gearbox
Издатель Activision
Жанр спортивный симулятор
Web-сайт www.activisiono2.com/tony_hawk

94/100

- ☺ Потрясающая играбельность
- ☺ Отличное качество портирования с консольной версии
- ☺ Великолепная звуковая дорожка
- ☺ Несколько многопользовательских режимов
- ☹ Недоработки в мультиплейере
- ☹ Проблемы с конфигурацией геймпада

Еще одна война

Владимир Кочмарский



Жил-был один программист. Он очень любил старые двухмерные аркады и деньги. И вот, для того чтобы заработать, решил наш герой написать игру на популярную в последнее время тему Второй мировой войны. А чтобы его творение лучше продавалось, надо ввести в игру американскую армию. Выход был найден просто – действие игры поместили... Да-да, на все те же постылые пляжи Нормандии, в июль 1944 года. Поскольку аркады-стрелялки нынче не модны, пришлось делать RTS, последним штрихом к которой стало броское и многообещающее название: WarCommander.

Не знаю, так ли на самом деле происходило создание этой тактической игры, но впечатление от нее наводит именно на такие мысли.

Итак, нас ждут целых две кампании, причем обе в Нормандии. Их действие начинается 6 июля 1944 года и завершается захватом основных очагов сопротивления немцев в Нормандии. Открывающаяся высадкой на пляже Юта кампания является заодно и обучающей. Часть задания в ее первых миссиях будет выполняться компьютером, сопровождаясь соответствующими комментариями. Во второй же кампании игроку предоставляется полная свобода действий.

Несмотря на громкое название, командовать вы будете не войной, а всего лишь взводом солдат и иногда одним-двумя танками. Впрочем, 40 юнитов в WC – почти не поддающаяся управлению, сбившаяся в кучу толпа, так и норовящая «поймать» вражескую гранату.

В WarCommander существует несколько типов солдат. Помимо линейной пехоты, вооруженной гранатами и винтовкой и составляющей основу отряда, в игре присутствуют разведчики, саперы, гранатометчики, пулеметчики, медики и представители других воинских специальностей. Каждый тип солдат обладает уникальными способностями, которые должны усилить наш небольшой отряд.



Однако не обольщайтесь. Польза от этих горе-бойцов невелика. Кому, например, нужен снайпер, стреляющий чуть дальше собственного носа, да и то – в белый свет? Или радист, которому для того, чтобы вызвать авиаудар по вражеской цели, требуется подойти к ней чуть ли не вплотную... Вообще, характеристики различного оружия в WC вызывают, по крайней мере, удивление. Так, в боезапас ручного пулемета, оказывается, входят взрывающиеся пули, а дальность стрельбы танкового пулемета не превышает 1/2 длины самого танка. И подобных «странностей» в игре слишком много, чтобы просто тратить время на их перечисление.

Но и они меркнут на фоне глубины и мощи искусственного интеллекта, заложенного разработчиками в пустые головы доблестных американских воинов. Вы решили заманить врага в ловушку, грамотно расставив своих солдат на огневых позициях? Не тут-то было! Едва завидев неприятеля, эти герои начнут зачем-то перемещаться в его сторону, вместо того, чтобы спокойно постреливать из укрытий. Разумеется, враги поступают аналогично, превращая тщательно спланированную операцию в большую и неуправляемую свалку. К тому же ваши подопечные не умеют сами переключать тип боеприпасов или использовать гранаты. Для этого нужно по очереди выбирать каждого солдата и подсказывать ему нужное действие. В условиях довольно скоротечного боя, иногда отказывающихся подчиняться юнитов и не очень удобного интерфейса делать это весьма затруднительно. Тем более что в игре отсутствует возможность отдавать приказания в режиме паузы. Можно лишь замедлить или ускорить время.

Все это печальное действо происходит на совершенно плоском ландшафте, заставленном домиками, деревьями и фортификационными сооружениями и отображенном в аксонометрической проекции. Столь приятно выглядящая на снимках экрана игра поражает убогостью анимации и спецэффектов, достойных проекта девятилетней давности. В WC есть и мультиплейер на восемь человек, однако кто захочет играть в него – это уже другой вопрос.

Как бы ни хотелось похвалить игру в столь интересном жанре, к сожалению, по отношению к WarCommander это, пожалуй, невозможно. Впрочем, вам решать, где место игре со столь многозначительной аббревиатурой – WC. ■



WARCOMMANDER
Разработчик Independent Arts Software
Издатель CDV
Жанр тактическая военная игра
Web-сайт www.warcommander.com



- ☺ Ценность для жанра
- ☺ Красивая графика
- ☹ Нереалистичные характеристики юнитов
- ☹ Плохая анимация
- ☹ Однообразные кампании
- ☹ Неудобное управление

Взрывная радость секретарш

Алексей Пасак

После завершения очередного этапа «взросления» любой игровой серии непременно наблюдается одна не всегда приятная для обычных игроков часть ее эволюции – обладатели-всех-прав начинают мило использовать название игры помимо назначенных целей, клепая полюбившийся брэнд на что ни попадя и выпуская проекты, в лучшем случае заслуживающие у верных фанатов звания «сомнительных»...

Лично мне ничуть не показалось странным, что после «мировых вечеринок», «армагеддонных тусовок» и прочих незыблемо-культовых игр под маркой Worms Team 17 напряглась и в очередной раз вынесла из местного родильного отделения «ребеночка», на этот раз лишь весьма отдаленно похожего на именитого родителя.

Можно звучно поаплодировать команде разработчиков – скрестить известнейшую «червячную» пошаговую тактику и консольную аркаду «с логическим уклоном» а-ля Bust-A-Move им удалось. Но вот какой процент от истинных Worms остался в этой игре, мы пока скромно умолчим...

Страждущим и жаждущим информации напомним, что смыслом древней как мир Bust-A-Move было уничтожение кипы разноцветных шаров, неумолимо опускавшихся на дно игрового «стакана» до полного погребения под своей массой игрока в лице кислотного дракончика, что, в принципе, не суть важно. Уничтожение проклятых шариков осуществлялось методом выстреливания такими же разноцветными зарядами из пушки. Как только в непосредственной близости оказывалось три и более одноцветных шарика, они исчезали. После каждого выстрела цвет следующего заряда менялся. Вот так все просто и незатейливо было в этом отнюдь не пацифистском «тетрисе наоборот».



А теперь заставьте фантазию поработать: замените дракончиков на старых добрых червяков («Теперь в полном 3D!»), выкиньте монолитно сидящую посредине экрана пушку, а взамен этого залейте все пространство снизу водой и выдайте нашим персонажам средства передвижения в виде лодок. Вот вам и общая картина Worms Blast. Для полного боекомплекта присоединим еще несколько игровых режимов. Сражения в *Tournament* содержат внутри себя еще пять подрежимов – *Target Alley, Super Frogging, Shooting Alley, Team17 Fun* и *One Line*.

Для страдающих бессонницей наличествует *Puzzle*, где одного из изначально открытых шести персонажей (так или иначе относящихся к миру Worms) отправляют в путешествие по безымянному архипелагу. Там, одолевая одну головоломку за другой, он проходит энное количество этапов... Ах да, еще есть режим поединка с компьютерным или живым противником. Подается сие блюдо в оформлении красиво прорисованных (но с малой детализацией и бедной анимацией) фонов и приятной музыки (желающие гурьбой бегут на *wormsblast.team17.com* – там эта радость лежит в MP3). Вроде бы я где-то упомянул 3D? Да, в нем, родимом (с использованием cell shading), сделаны модели героев, но не более того – все остальное так и осталось двухмерным.

Суть дела вышеизложенное не меняет: перед нами игра, которая с Worms имеет *весьма* отдаленные родственные связи, а конкретнее – персонажи, временами появляющиеся (вопрос: почему так мало?) веселые фразы и/или звуки червяков и оружие, использующееся для отстрела разноцветных шариков. Все. Остальное – от лукавого (читай – «не от Worms»). Игра, с одной стороны, не имеет художественной ценности, как часть Worms, а с другой – не обладает жизненно нужной чертой любой логической аркады – не захватывает. К сожалению, WB можно дать только один эпитет – «местами скучновато»... И поделать тут уже нечего.

Хотя, с другой стороны, именно такая игра лучше всего подойдет для дискового пространства утомленным Lines'ом и разномастными маджонгами компьютера секретарш. Ставьте атрибуты hidden – благо, размер установки немногим превышает 100 мегабайт... ■



WORMS BLAST
Разработчик Team 17
Издатель Ubi Soft
Локализатор-издатель в СНГ «Акелла»
Жанр логическая аркада
Web-сайт wormsblast.team17.com



- ☺ Можно полюбоваться на червяков в стиле cel shading
- ☺ Легкая и приятная фоновая музыка
- ☹ Это не те Worms, что мы ждали
- ☹ Скучноватые некоторые головоломки и режимы
- ☹ Мало фирменных «червячных» реплик



FIFA 2002 WORLD CUP

Разработчик-издатель EA Sports
Жанр спортивный симулятор
Web-сайт uk.worldcup.europe.ea.com
Адрес загрузки common.ea-europe.com/worldcupdemo/FIFAWC2002DemoEnglish.exe
Размер 18 MB

Очередная инкарнация лучшего компьютерного симулятора футбола от мастеров из EA Sports. Данная версия посвящена грядущему чемпионату мира в Японии. Отменная графика, идеальный геймплей и непреходящая любовь виртуальных футболистов – наиболее точные характеристики игр этой серии. ■



MOBILE FORCE

Разработчик-издатель Rage Software
Жанр командный многопользовательский action
Web-сайт www.mobile-forces.com
Адрес загрузки ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers/games/mobileforces/mobileforceslandemo_14_03_2002.exe
Размер 41,7 MB

Многопользовательская командная игра класса Counter-Strike с возможностью передвижения на транспортных средствах, интересными модификациями оружия, разнообразными видами мультиплейера и очень динамичным геймплеем. Создана на базе последней версии движка Unreal Warfare. ■



PROJECT EARTH (STARMAGEDDON)

Разработчик Lemon Interactive
Издатель Dreamcatcher Interactive
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.dreamcatchergames.com/projectearth
Адрес загрузки ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers/games/starmageddon/projectearthdemo.zip
Размер 106 MB



Космическая real-time-стратегия класса Homeworld. Игроку поручено командование огромным колонизаторским кораблем землян, который во время полета к выбранной для заселения планете сталкивается с враждебно настроенными инопланетянами. В демо представлены tutorial и часть кампании за землян. ■



ARMY MEN RTS

Разработчик Pandemic Studio
Издатель 3DO
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.3do.com/armymen/rts/
Адрес загрузки www.3do.com/armymen/rts/armymen_rts_demo.exe
Размер 45,6 MB

Очередная часть бесконечной истории о войне маленьких пластмассовых солдатиков Army Man стала не привычной уже тактической аркадой, а полноценной RTS с простым интерфейсом, но весьма глубокой стратегической составляющей. А разрабатывала серьезное продолжение несерьезной игры знаменитая Pandemic Studio. ■



STATIC

Разработчик-издатель Static Team
Жанр ролевая игра
Web-сайт www.static-thegame.com
Адрес загрузки www.static-thegame.com/downloads_index.html
Размер 113 MB

Ролевая игра, создаваемая группой энтузиастов в США по мотивам и под влиянием знаменитого Fallout. Постапокалиптический мир, загадочные ошейники, контролирующие поведение людей, полная свобода действий в развитии персонажа, глубокая проработка сюжетной линии – на этот проект стоит обратить внимание. ■



HOTEL GIANT

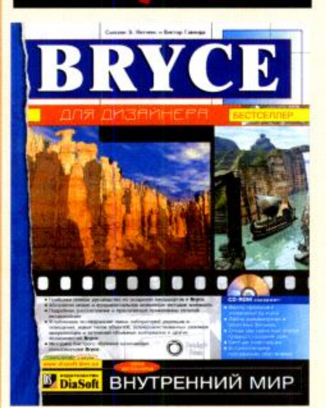
Разработчик Enlight Software
Издатель JoWood Production
Жанр экономический симулятор
Web-сайт www.jowood.com/en/games/hotelgiant/games_hotelgiant.htm
Адрес загрузки ds1.jowood.at/hg/hotel_giant_demo.exe
Размер 97 MB

Каких только экономических симуляторов не выпускают. Имитируется управление буквально всем – от зоопарков до магазинов, и, что интересно, всегда находятся люди, с удовольствием выступающие в роли виртуальных менеджеров. Что ж, теперь у них есть еще одна точка приложения сил – управление современным отелем. ■

BRYCE ДЛЯ ДИЗАЙНЕРА.

Сьюзен Китченс, Виктор Гавенда. Пер. с англ. – СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2001. – 633 с., ил.

70/100



Данная книга – фундаментальный учебник по работе в Bryce – приложения, с помощью которого можно моделировать детализированные трехмерные ландшафты и на их основе получать фотореалистичные изображения и видеоролики. Эта чудо-программа обладает интуитивно понятным, но очень богатым, а следовательно, сложным и требующим специального изучения инструментарием.

Большая часть пособия посвящена не технике работы с инструментами и механизмам генерации объектов виртуального мира (хотя и эти материи изложены в объеме, вполне достаточном для новичков), а именно получению тех или иных художественных эффектов. Поэтому «Bryce для дизайнера», скорее всего, станет настольной книгой пользователя программы на довольно долгий срок.

С точки зрения методики изложения книга представляется очень удачной. Материал разумно структурирован и последовательно изложен, о сложных на первый взгляд вещах рассказано по мере возможности просто и понятно. Читателю предлагается множество упражнений, практических советов, а также примеров, размещенных на прилагаемом компакт-диске. ■

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИНТЕРНЕТ-БИЗНЕСА.

И. Успенский. – СПб.: Питер, 2001. – 432 с., ил.

65/100



Отличительной чертой книги является большое количество обзорного материала, поэтому она несколько напоминает монографию. Например, дано систематизированное описание механизмов функционирования, возможностей и состояния основных финансовых структур в Internet. Имеется уникальная глава о платежных системах с разбором процедур совершения покупок через Сеть. Немало интересного рассказано и об Internet-аукционах. Есть также много нечасто встречающихся в популярной литературе данных социологических исследований об объектах и пользователях Internet.

Но основной темой книги является все же проектирование и построение бизнес-сайтов. Обсуждение ведется на высоком теоретическом уровне – приведены, например, даже математические формулы для оценки экономической эффективности внедрения систем e-business и e-commerce.

И все же автор не всегда заботится о читателях, не имеющих специальной подготовки. Он использует академический язык, хотя материал излагает четко. В итоге книга получилась полезной и информативной (хотя воспринимается не всегда легко) и вполне заслуживает внимания заинтересованного читателя. ■

RED HAT LINUX 7 В ОФИСЕ И ДОМА.

Билл Болл, Дэвид Питтс и др. Пер. с англ. – СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2002. – 448 с., ил.

60/100



Эта книга написана экспертами в области ОС и системного администрирования, но, к сожалению, имеющими слабое представление о методиках обучения и самообучения. Именно в этом отношении пособие страдает от ряда существенных недостатков. И если вы, уважаемый читатель, только начинаете знакомиться с Linux, то вряд ли получите быструю и эффективную помощь в освоении ОС. Большая часть информации может быть воспринята только системными администраторами, уже имеющими некоторый опыт. Для них приведено много справочной информации по настройке различных сервисов. Неискушенным же пользователям, например, при сборке ядра системы, придется обращаться к книге постоянно, причем эти экскурсы должны непременно сопровождаться практической работой на компьютере.

Тем не менее в пособии содержится довольно много полезных сведений. Достаточно подробно освещаются инсталляция и конфигурирование системы, основные пользовательские сервисы. Весьма полезным представляется также толковый словарь основных команд и утилит Linux, приведенный в приложении. ■

ЗНАКОМСТВО С MICROSOFT WINDOWS XP.

К. Ахметов. – М.: Издательско-торговый дом «Русская редакция», 2001. – 224 с., ил.

55/100



В книге дана разносторонняя характеристика новой операционной системы – как профессиональной версии Windows XP Professional, так и домашней – Windows XP Home Edition. Рассмотрены новые возможности системы, отличия в ее структуре и приемах использования от предыдущих версий, а также множество интегрированных в ОС функций и служб.

Как можно предположить, прочитав это пособие, переход с Windows 9x на Windows XP – процесс весьма сложный и даже болезненный. Это особенно важно там, где идет речь о локальных сетях. Для них нужно специальное планирование перехода на Windows XP, которому посвящена едва ли не треть книги.

Стремление охватить широкий круг вопросов, да еще при весьма ограниченном объеме, привело к фрагментарности изложения. Кстати, оно часто непоследовательное – в тексте бессистемно чередуются описания сетевых и локальных служб, функций, объектов и свойств. В результате книга трудно читается и воспринимается. Также не совсем понятно, для кого она предназначена. Во всяком случае рядового пользователя это издание вряд ли заинтересует. ■



Уж сколько раз твердили миру, что фильм по видеоигре – заведомый провал». Ну просто рок какой-то висит над кинематографистами, которые берутся за подобные проекты.

Так что ожидание кинововоплощения одной из самых известных и культовых серий жанра survival horror – Resident Evil было сопряжено с мыслями о том, «сумеет ли Пол Андерсон передать на экране ту самую, фирменную атмосферу ужаса в RE, и если да, то *как именно?*». Все оказалось намного проще – старина Пол решил поразвлечь зрителя страшно запутанным (как предполагалось им) и интригующим сюжетом.

Не вышло. Интрига не удалась. Амнезия, работа спецназовцев на два фронта, взбесившийся компьютер, поубивавший, как потом окажется, из гуманных и высокоморальных побуждений весь персонал подземной лаборатории...

Ладно, отвлечемся от сюжета – на экране появляются наводящие ужас на нервных граждан, да-да, угадали – зомби. В результате же – не ужас, а приступ ужасного смеха. Слава Богу, что хоть для финала мастера спецэффектов расщедрились на приличную детализацию «главного монстрика».

Наличие Милы, а также сцен «почти ню», которые Андерсон вставлял везде, где только можно по сюжету, абсолютно не помогли фильму. Ее разборки с собачками методом «полеты во сне и наяву а-ля Матрица» – самый пошлый момент года в жанре movie action, однозначно.

Единственное, что порадовало, – это музыка, которая в фильме представлена довольно жесткими industrial композициями и вариациями главной музыкальной темы игры.

Андерсону и его операторам все-таки удалось «ухватить» кое-что от смыслового пирога игры. Речь идет о работе камеры. На экране нередко появляются такие картинки, которые заставляют поверить, что перед нами не кино, а живой «скриншот» из старого доброго Resident Evil'a... ■

RESIDENT EVIL («ОБИТЕЛЬ ЗЛА»)

Компания Columbia Pictures, 2002 г.
Web-сайт www.resident-evil-the-movie.com
Режиссер Пол Андерсон
В ролях: Мила Йовович (Элис/Янус Просперо), Мишель Родригес (Рэйн), Эрик Мебиус (Мэтт), Микаэла Дикер (Красная Королева) и др.

68/100

ICE AGE («ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД»)

Компания Blue Sky Studios/20 Century Fox, 2002 г.
Web-сайт www.iceagemovie.com
Режиссеры Карлос Салданья, Крис Ведж
Роли озвучивали Рэй Романо (Манфред), Джон Легуизамо (Сид), Денис Лири (Диего) и др.

76/100

Примерно полгода назад во Всемирной Сети небывалой популярностью пользовался видеоролик к находившемуся в то время в производстве анимационному фильму Ice Age. Ошалевшая публика наблюдала за злоключениями непонятного зверька, похожего на гибрид крысы и белки. Бедняга пыталась (или пытался?) перед лицом множества опасностей, надвигавшихся со всех сторон, спасти свой трофей – желудь, сравнимый по размеру с ним самим. Казалось бы, этот неудачливый персонаж будет одной из центральных фигур грядущего фильма. И в предвкушении развязки истории с желудем американская и европейская публика валом повалила в кинотеатры в дни премьеры, состоявшейся в середине марта.

Но оказалось, что на протяжении почти полутора часов экранного времени Scrat (так официально именуется этот уродец – squirrel+rat) появляется лишь несколько раз, тем самым заметно оживляя в общем-то спокойное течение сюжета. Фильм построен по классическим канонам американского семейного кино с элементами столь же традиционного стиля road movie. В сотнях американских фильмов мы уже видели, как группа персонажей, совершенно различных по характеру, отношению к жизни, объединенная общей целью, отправляется в опасное путешествие.

Действие происходит примерно двадцать тысяч лет назад, когда по земле еще бродили давно уже вымершие животные. Троица главных героев (мамонт Манфред, ленивец Сид и саблезубый тигр Диего) пытается добраться до поселения людей, чтобы передать им, как говорится, «из рук в руки» спасенное дитя, на которое имеет свои виды вожак стаи саблезубых хищников. Цель-то одна, а мотивация разная – Сиду хочется сделать доброе дело, флегматичный Манфред мечтает поскорее избавиться от назойливого и болтливого ленивца, а Диего – такой себе «засланный казачок», поначалу выполняющий «секретное» задание своего шефа, а затем переходящий на сторону Добра.

Очень жаль, но ощущение какой-то вторичности не покидало ни на минуту. Рассудительный мамонт и гиперактивный ленивец по характеру, казалось, скопированы со Шрека и Ослика. Теплые и сентиментальные отношения троицы и человеческого детеныша до боли напомнили тему Бу из «Корпорации монстров». Но, в общем-то, фильм получился симпатичный и зрелищный. ■

